

KINGDOM HEARTS DS: O NOVO JOGAÇO DA DISNEY & SQUARE
Nintendo®
World
Official
Nintendo
Seal
KA-ME-HA-ME-HA!
DRAGON
BALL
Goku ataca em novo game de ação e luta no Wii
E MAIS: fantástico RPG da série Z chega ao DS!
Nº 126
R$ 8,90
Wii SPORTS RESORT
GUIA PRÁTICO DO ESPORTISTA
ESPECIAL: RPGs CULT
DOSSIÊ DO CLÁSSICO EARTHBOUND
NEED FOR SPEED
NITRO É O MELHOR DA SÉRIE
Tambor


AlmapBBDO
ARMY
SPECIAL OPERATIONS
Verifique a compatibilidade do aparelho com o serviço. Serviço pago. Consulte seus pais antes de enviar essa mensagem. Game para
celular. © Disney. Todos os direitos reservados. Distribuído sob licença da Tectoy Mobile no Brasil. Imagens ilustrativas. Consulte
a disponibilidade do serviço, tarifas e compatibilidade com o seu aparelho em www.claroideias.com.br ou ligue para 1052.
Claro
idéias
www.claroideias.com.br

ÍNDICE

NOSSO CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

- **GRÁFICOS:** visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.
- **JOGABILIDADE:** resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.
- **SOM:** trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.
- **DIVERSÃO:** análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.
- **REPLAY:** vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

As medalhas Nintendo World indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!

OURO 9,0 - 10 | PRATA 7,5 - 8,5 | BRONZE 6,5 - 7,0

Nintendo®

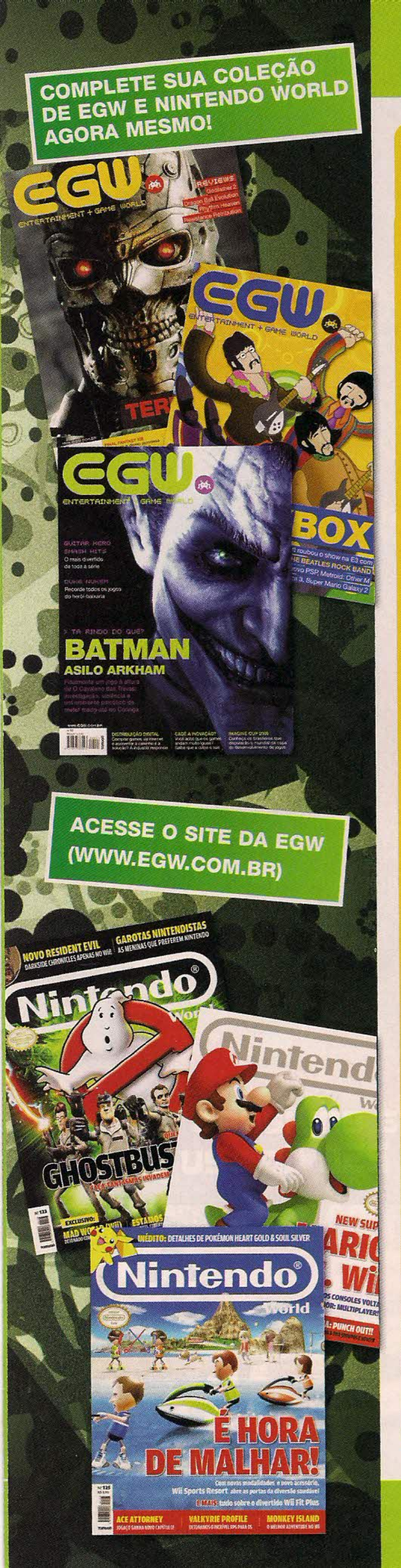
EDITORIAL

GAMES & DEVANEIOS

Qual é o seu jogo favorito para Wii? Talvez por nostalgia, o meu continua a ser Mario Kart Wii. Ainda sonho em uma versão renovada, com mais pistas e personagens, que utilize o MotionPlus, para oferecer corridas ainda mais acirradas. E o que você mais espera? Neste ano, dois grandes nomes não saem da minha cabeça: Tatsunoko vs. Capcom, que finalmente chegará ao mercado das américas, e também Muramasa: The Demon Blade, cujo visual me deixou enlouquecido durante a E3, em junho deste ano. Já que estamos falando sobre lançamentos, o Sonic & SEGA All-Stars Racing parece ser uma pedida e tanto para o ano que vem, já que a fórmula é similar à de Mario Kart, mas com uma abordagem diferente, ao estilo da SEGA. Gostaria muito de ver personagens destraváveis como Alex Kidd, Shinobi e quem sabe uma versão "miniaturizada" dos carros de Outrun e Daytona USA, que são clássicos absolutos no mundo dos games. Sem dúvida, o Wii tem muito a oferecer. Com a chegada do Wii preto e do game Monster Hunter, então... E o DSi? Espero que a Nintendo abra um canal especial, como o Virtual Console, mas com games portáteis: Game Boy Advance (e seus tio Game Boy e Game Boy Color), Game Gear (que era uma espécie de Master System portátil, da SEGA), TurboExpress (uma versão portátil do TurboGrafx16 e PC Engine, que está no Virtual Console) e, quem sabe, o Atari Lynx, que também tinha alguns games legais. Há muito para sonhar e esperar, e sabemos que a Nintendo vai nos surpreender.

Um grande abraço e, mais uma vez, boa leitura!

– Orlando 中原 Ortiz
Editor-Chefe
orlando.ortiz@nintendoworld.com.br
www.nintendoworld.com.br



CORREIO N

CARTA DO MÊS



VOLTA, SONIC!

Aos deuses do Olimpio e a minha amada, porém esquecida, Sega: por favor, lembrem-se do passado onde o Sonic em 2D tinha aquela alma pura e era de extrema perfeição. Época onde jogávamos dias após dias em busca das esmeraldas de uma maneira encantadora. Agora, a Sega embarca em uma viagem suicida no mundo 3D onde ainda não provou ter competência pra levar a série do ouriço por esse caminho. Em nome da Grécia antiga, proclamo em nome dos "SonicManíacos": por favor, voltem as raízes! A origem esta lá, o Master System e Mega Drive tem uma trilogia perfeita. Que tal uma nova no Wii? Mas claro em 2D e no melhor estilo plataforma lateral. Vamos em busca do sucesso e resgatar o tempo perdido para relembrar as tardes de domingo providas de desafios constantes nos mundos de Sonic.

Rodrigo Pessolato
São Caetano do Sul/SP
Via Orkut

O desabafo é válido, Rodrigo. A gente só não entendeu o que os deus do Olimpio tem a ver com isso tudo. Se a gente pudesse, já teria dado uma Cólera do Dragão em quem teve a brilhante ideia de transformar Sonic em lobisomem. Mas fica a nossa dica: jogue Sonic Rush de DS; é sensacional!

Wii SPORTS RESORT

Pessoal, adorei a matéria do Wii Sports Resort que vocês colocaram na ultima revista. Apesar de curta, estava bem legal e o visual parecia mesmo de uma ilha perdida que só a Nintendo saberia inventar. Por que vocês não fazem um especial com dicas de como ganhar nos esportes? Viva a ilha WuHu!!!

João Eclesiástico
Porto Velho / RO
Via e-mail

Está louquinho para suar a camisa e se divertir na ilha, hein João? Curiosamente, você não foi o único a pedir um "detonado" do Wii Sports Resort. Por isso, bolamos um guia super bacana com todas as modalidades, incluindo dicas e instruções de como disputar com os amigos. Basta pular para a página 68 e conferir o nosso guia! Divirta-se!

MEGAFANÁTICO

Como um jogador de Mega Man, acho a série ZX boa pelos vários tipos de armaduras e estilos que ela disponibiliza. Já como fã, acredito que ZX deixou um pouco a desejar na parte do enredo. Tá certo que Mega Man é um jogo bem confuso quando falamos de história, assim como Zelda e outros. Mas achei a história de ZX um pouco fraca. O que vocês acham de jogos assim?

Leitor "Zero Nightmare"
Via Orkut

O nosso leitor pediu a opinião do pessoal no Orkut para saber o que eles achavam de spin-offs do Mega Man. Nós da Nintendo World adoramos. Mega Man Star Force esta entre os mais jogados no DS do pessoal aqui da redação. Sem falar que Mega Man 9 também não sai do WiiWare. Mas que história é essa de reclamar do enredo de Zelda, hein rapaz?

MICKEY NOS GAMES

"Castle of Illusion do Mega Drive foi muito bom mesmo. Alguns jogos excelentes do Mickey para Super Nintendo foram Mickey Mania e Magical Quest, também lançado para Game Boy Advance. Eu tenho um de Game Boy que chama Mickey's Dangerous Chase e é bem legal também", afirmou Paulo Joffily.

"Vocês têm noção que JOGÃO vai sair daí? Se continuar nessa linha de pensamento será no nível de Kingdom Hearts!", garante o moderador "Frodo".

"Eu era viciado em Mickey 3 e Goof Troop. O The Great Circus Mystery também é legal. Bons tempos..."

Adonai Pilatti
Curitiba/PR
Via Orkut

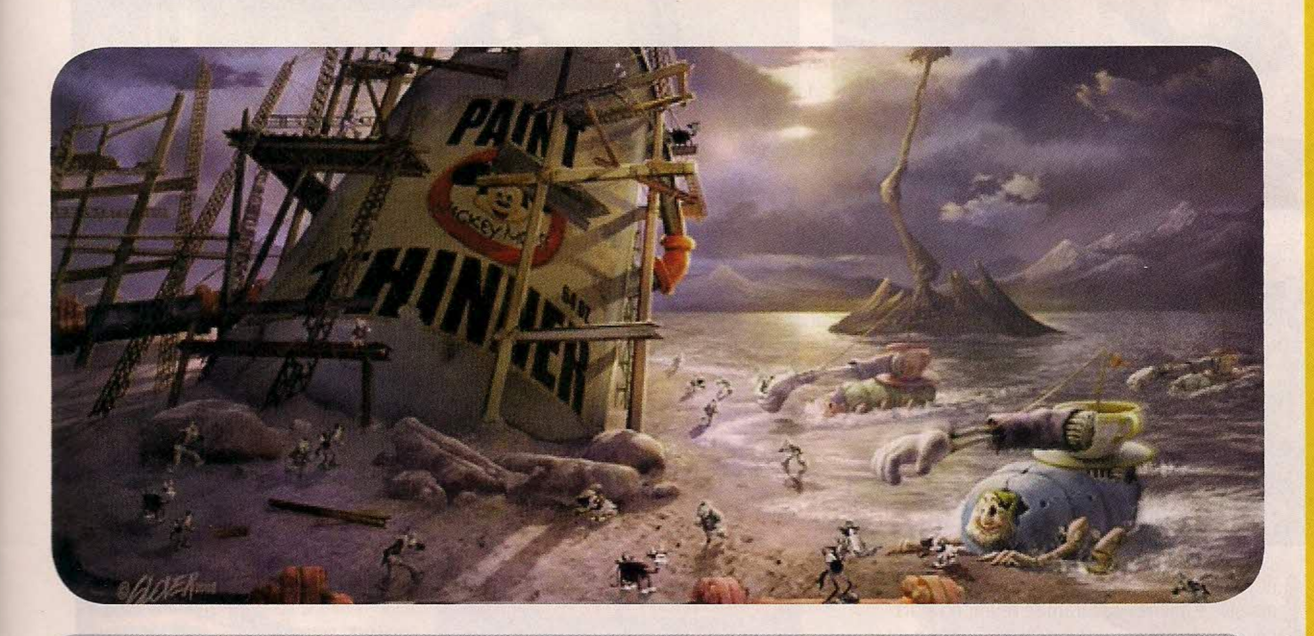
A galera do Orkut comentando sobre a possibilidade de um novo jogo do Mikey surgir, após a Disney ter deixado escapar algumas artworks de um possível game chamado Epic Mickey. Será que vamos receber um jogo do rato mais famoso do mundo? O jeito é esperar!

ATENÇÃO!

A revista Nintendo World se reserva o direito de editar as cartas e e-mails recebidos.
Não disponibilizamos qualquer tipo de serviço de dicas (via telefone, e-mail ou carta), pois reservamos um espaço interno para isso.

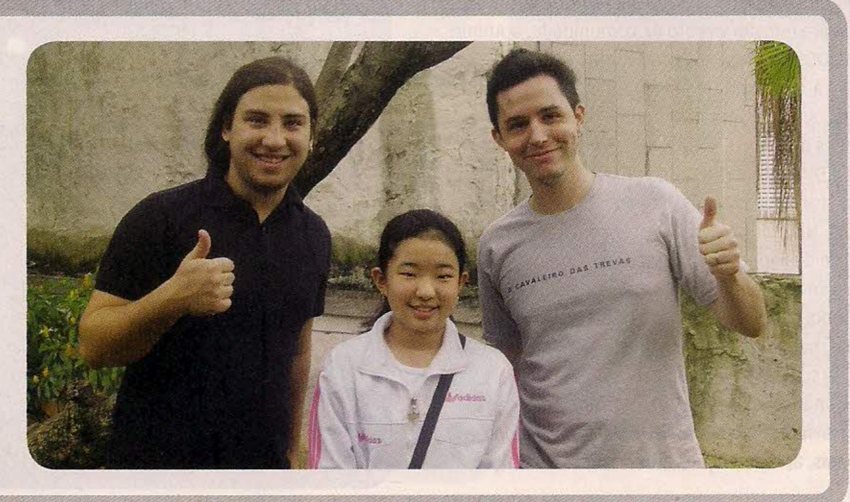
DÊ SEU RECADO

Envie e-mails para:
redacao@nintendoworld.com.br
Ou carta para:
Revista Nintendo World
Rua Heitor Penteado, 585
Sumarezinho - São Paulo/SP
CEP 05437-000
Tel: (011) 2877-6050



OI, EU SOU A MIKA!

Recebemos a visita da leitora Mika Tanabe, de Itapetininga / SP. Ela é fã da Nintendo World, adora Pokémon (e o Umbreon) e seu personagem favorito é o Mario Bros. Ela adora competir em Pokémon Platinum, e diz que todos da sua escola - o Anglo - gostam da série. Os meninos da sua classe gostam de Mario Kart DS e de jogos de luta, mas a Mika não larga os games de Pikachu e sua turma. Obrigado pela visita, Mika! Um grande abraço de todos da redação.



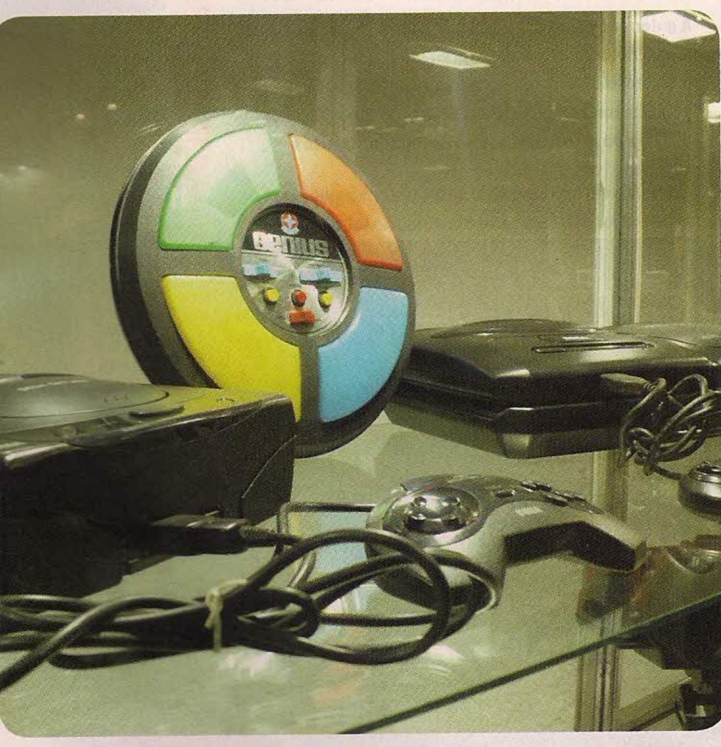
REPORTER N

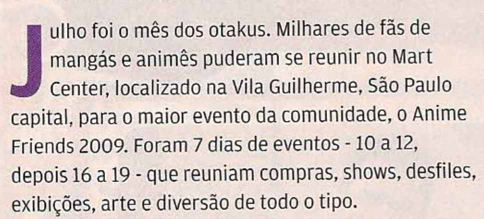
O PARAÍSO DOS OTAKUS

Você conhece o Anime Friends?









Julho foi o mês dos otakus. Milhares de fãs de mangás e animês puderam se reunir no Mart Center, localizado na Vila Guilherme, São Paulo capital, para o maior evento da comunidade, o Anime Friends 2009. Foram 7 dias de eventos - 10 a 12, depois 16 a 19 - que reuniam compras, shows, desfiles, exibições, arte e diversão de todo o tipo.

Estandes de lojas não faltaram: fosse para comprar bonecos, DVDs de animês, CDs de música, traquitanas diversas, cards ou mangás, haviam opções para todos os gostos. Nintendistas também encontraram vários objetos de desejo, como diversos colecionáveis de games, principalmente clássicos como Zelda e Mario. O bigodudo, especificamente, é muito popular entre os otakus, sendo que não era difícil de arranjar uma réplica de sua boina vermelha.

Se você não quisesse gastar, apresentações não faltavam. Haviam shows de artistas e bandas japonesas e nacionais, apresentações humorísticas e exibições

VOCABULÁRIO OTAKU

Não entendeu algum dos termos desta matéria? Não se preocupe, é simples: Otaku é um termo em japonês utilizado para designar alguém fanático por alguma coisa, porém mundialmente a palavra se aplica apenas aos fanáticos por animês (desenhos animados japoneses) e mangás (quadrinhos japoneses), incluindo, por vezes, os games. Dentre os otakus, existem vários tipos de comportamentos, sendo que o que mais se destaca é o Cosplay, termo derivado de "Costume Play" que é o ato de se fantasiar de seu personagem favorito, opcionalmente agindo como ele ou ela. Geralmente, os cosplays demandam investimentos altos com acessórios,



perucas e roupas personalizadas, porém existem aqueles que ou por falta de dinheiro, ou pela piada, fazem fantasias meia-boca, sendo chamados, no Brasil, de Cospobres. Finalmente, apesar de óbvio, vale lembrar que qualquer feira de animê geralmente é referida genericamente como Evento.

de animes. Os cosplays já faziam um show à parte. Até mesmo fora das competições, muitos impressionaram com suas fantasias enquanto passeavam pelo evento. Entre os destaques estavam, por exemplo, fantasias de Link, uma dupla Mario e Luigi e uma turma de soldados imperiais, de Star Wars.

Por fim, para quem queria games não faltaram opções. Várias salas disponibilizaram games, ou pelo menos pontos de encontros para gamers, como foi o caso da sala de DS Party, que reuniu fãs do portátil. Todo AF conta com competições oficiais de games valendo prêmios, e dessa vez não foi diferente: além de várias outras opções, muitos nintendistas se degladiaram em partidas acirradas de Smash Bros. Brawl para garantirem seu lugar no campeonato EVO South America.

Apoiando a EVO estava o estande Latamel, distribuidora nacional da Big N. Os visitantes puderam conferir (e jogar, claro) vários sucessos do Wii e do DS, mesmo sem estarem participando das competições. Cansou de jogar? Num canto próximo uma exposição mostrava consoles e relíquias dos games para os curiosos. E aqueles que sonham em um dia criarem games puderam chegar mais perto disso com a Saga (School of Art, Game and Animation). Dividindo o espaço com a Latamel, a escola chamava atenção para seus cursos. Otaku ou não, agora você já sabe - reserve pelo menos um dia de julho ano que vem para o AF.

– Rodrigo Ortiz







CULTURA DE EVENTOS

Se você visitar um evento, irá notar algumas coisas que pode estranhar de primeira, mas que fazem o espírito do evento:



Plaquinhas - Na fila, na praça de alimentação, andando, parado, sentado, não importa onde, otakus em geral tem mania de segurar plaquinhas. Para que servem? Todo tipo de brincadeira que você pode imaginar, desde piadas, referências a séries, vendas (incluindo de abraços e beijos) e enquetes, que servem mais pela brincadeira do que por valor como pesquisa.

Mupy - A bebida otaku. Mupy (lê-se mãpi) é uma bebida de soja com sabor de frutas e aparência de iogurte, fabricada pela Agronippo. Evento sem Mupy não é evento. Vendido em saquinhos, recentemente a bebida ganhou uma versão em caixas. O sonho dos otakus, porém, é em garrafa de 2L, piada corrente em qualquer evento.

Lucro - Muitos otakus aproveitam eventos para lucrar. Muitos chegam ao local sem dinheiro para entrada ou o ônibus da volta, então apelam à boa vontade de outros para trocados. Frequentemente, porém, podemos ver vendedores independentes ou ainda aqueles que preferem prestar serviços como "contorcionismo por R$1", entre outras loucuras. Isso, claro, sem contar as lojas em estandes ou os zineiros, que arranjam mesas para vender sua arte oficialmente.

TOP 5


1 - Clássicos de Final Fantasy bem representados


2 - O pessoal dos PCs também participou


3 - Soldados de Stars Wars...


4 - Valkyrie profile? Uau!


5 - E uma garota homenageando o Link, dos games Zelda.



15% à vista
Pague com Depósito Bancário, Boleto Bancário, Itaú Shopline ou Visa Electron Bradesco e
GANHE 15% de DESCONTO.
www.lojasupergames.com.br | 0800 724 9282
SUPER GAMES
aficcionados.por.videogame
©2009 Nintendo. Wii Sports Resort and Wii are trademarks of Nintendo. All rights reserved.

MUNDO N

Nostalgia, informação e um monte de cultura gamer

TOP 10: CASAIS NINTENDO

O amor é uma coisa tão linda que transcende a barreira do real e chega a locais inimagináveis. Hoje o Mundo N traz uma lista com os 10 casais mais interessantes que já apareceram em jogos da Nintendo. Vale lembrar que tudo isso é fruto da nossa imaginação maluca.



10 LINK E ZELDA

Essa história é velha. O pobre plebeu que inicia uma longa aventura para salvar a pobre e linda princesa. É claro que Link sempre foi a fim da Zelda, só assim mesmo para aguentar anos e mais anos de fãs trocando seu nome pelo dela.

9 TOAD E TOADETTE



Mario é um cara de sorte. Tem vários amigos com cabeça de cogumelo que estão sempre dispostos a avisar que a princesa Peach não esta por onde ele procura. Mas esses seres também amam: uma Toadette para uma legião de Toads.



8 DIDDY KONG E DIXIE KONG

Direto das selvas de Donk Kong, esses dois macaquinhos uniram forças em Donk Kong Country 2 para salvar o macacão. Mas toda aquela gentileza do Diddy carregar Dixie nas costas nunca nos enganou; o macaquinho do boné sempre se amarrou na loira.



7 ICE CLIMBERS

A história de Popo e Nina começou quando eles eram apenas um pixel azul e outro rosa no NES. Depois eles se encontraram novamente no GameCube e começaram uma nova fase do relacionamento: esbofeteando outros personagens em Smash Bros.



6 EQUIPE ROCKET

Jessie e James podem fazer o tipo "durão", mas eles também não nos enganam. Os dois têm um caso romântico desde a primeira temporada, mas o Meowth sempre fica segurando vela entre eles. Aliás, James, não adianta disfarçar com silicone!

5 YOSHI E BIRDO



Quando o Yoshi apareceu pela primeira vez, todos pensavam que ele era um cara solteiro. Que nada! Ele sempre foi louco de amores pela Birdo, que desde Mario Bros. 2 enlouquece o coração do dinossauro verde com os melhores beijos do Reino do Cogumelo.



4 WARIO E WALUIGI

Mario e Luigi são irmãos. Wario e Waluigi... Bem, a gente não sabe que tipo de parentesco esses dois tem, mas não deixam de formar um casal de vilões sempre prontos para infernizar a vida dos outros. Eles não combinam?





3 LUIGI E DAISY

Luigi é do tipo romântico: gosta de carinho, atenção e romance. Daisy é durona, não gosta de muita enrolação. Os dois mostram que os opostos se atraem. Só falta agora o irmão magricela de Mario deixar a vergonha de lado e se declarar logo para a princesa morena.

2 BOWSER E PEACH

Vai me dizer que você nunca pensou nisso? Por qual motivo Bowser passaria mais de 20 anos da sua vida sequestrando uma pobre princesa? Por amor, é claro! O cara pode aparentar ser casca grossa, mas por dentro é um romântico e sensível ser maligno.

1 MARIO E PAULINE

Todos pensam que Mario é apaixonado pela Peach. Ledo engano. O bigodudo sempre foi caidinho mesmo por Pauline, a bela donzela sequestrada por Donk Kong quando ele ainda era um jovem "jumpman". E aí, Mario, quando sai esse casório, hein?



OBJETOS DE DESEJO

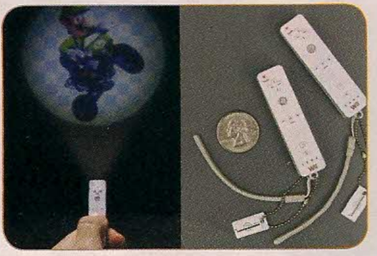
Porque gamer gosta de colecionar

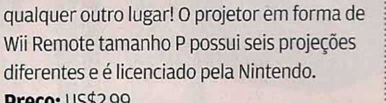
Como é divertido procurar nas mais obscuras e famosas lojas do mundo novidades malucas em produtos baseados da Nintendo. Esse mês selecionamos mais quatro objetos que com certeza você vai pensar: "Meu Deus, como vivi até hoje sem ter um desses?". Ok, não para tanto, mas eles são divertidos.



CONTROLE NES USB

Controle NES USB
Jogar no teclado não dá. Comprar um joystick é sempre uma boa solução, certo? Agora se for um controle réplica do Nintendinho, você pode encarar horas e mais horas de jogos em flash no seu PC numa boa.
Preço: US$29,99
Onde encontrar: http://www.thinkgeek.com



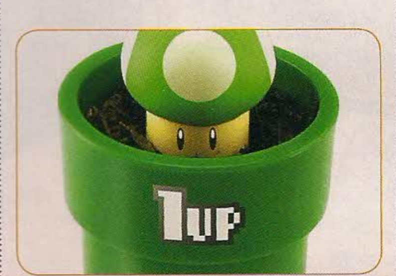


Wii REMOTE PROJETOR

Com essa belezinha você pode projetar imagens de Mario Kart Wii em sua parede ou qualquer outro lugar! O projetor em forma de Wii Remote tamanho P possui seis projeções diferentes e é licenciado pela Nintendo.
Preço: US$2,99
Onde encontrar: http://www.thinkgeek.com

VASO 1-UP

Depois de muitos anos de pesquisa no Japão, eles descobriram como reproduzir 1-UP de verdade! É só você colocar terra, adubo, regar sempre esse vaso e... Ok, é só de enfeite. Mas não é uma graça?
Preço: US$6,99
Onde encontrar: http://www.thinkgeek.com



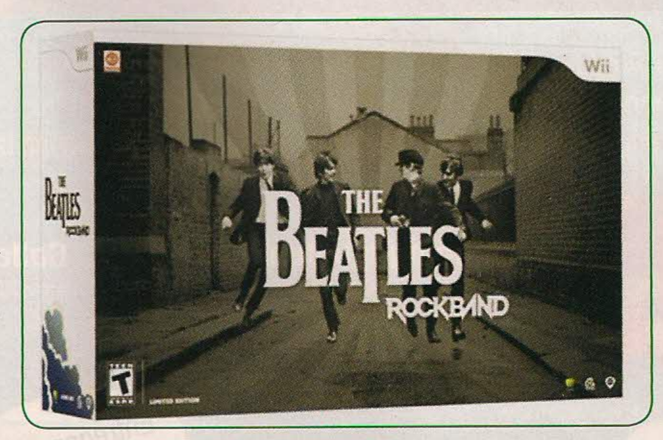
OCARINA DE VERDADE

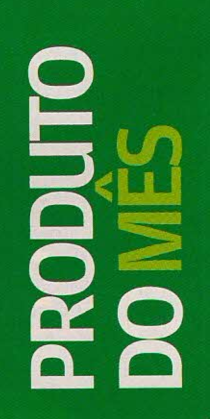
Se o vaso de 1-UP aqui do lado não é verdade, essa Ocarina faz jus ao preço e reproduz todas as notas que você esta cansado de ouvir Link tocar em Zelda. Use o poder da Triforce e aprenda a tocar você mesmo.
Preço: US$39,99
Onde encontrar: http://www.thinkgeek.com

Os mais divertidos acessórios Nintendistas

PACOTE ROCK BAND BEATLES COMPLETO

Não poderíamos deixar de sugerir o pacote que vem acompanhado das guitarras Rickenbacker 325 e Gretsch Duo, réplicas dos instrumentos usados por John Lennon e George Harrison; um baixo Hofner, usado por Paul McCartney; e ainda uma bateria ao estilo Rock Band 2 inspirada na do baterista Ringo Starr. O pacote todo custa o preço de um Wii, mas assim como o console, vale cada centavo.





VIDEO GAME ORCHESTRA

Conjunto amador americano une violinos e guitarras

Não é novidade que existem inúmeras bandas de fãs que fazem as suas versões em variados estilos, do rock ao metal, do jazz ao fusion, nos EUA, Japão, Europa e Brasil. Poucos sabem que no arquipélago nipônico também há orquestras amadoras enfocadas em game music, com arranjos próprios e performances que conseguem superar muitos espetáculos profissionais.

Aos poucos essa tendência invade o ocidente. Mas com o imprescindível toque japonês. Natural de Okinawa, Shota Nakama teve aulas de piano clássico aos oito anos de idade, e com 16 tocava guitarra em bandas locais de rock. Nessa época, alimentava fascinação por games e pelas trilhas, a ponto de criar releituras de Final Fantasy. Em 2001, se mudou para os EUA a fim de aprender teoria musical, treinamento de ouvido e performance no Piece College em Washington.



Em 2006, migrou para Boston, onde ingressou na prestigiada Berklee College of Music para estudar música de cinema. Porém, as pessoas acreditavam que o trabalho dele combinava mais com jogos do que com filmes. Com isso em mente, Nakama fundou em maio de 2008 a Video Game Orchestra, grupo formado por 90 estudantes de Berklee, Boston University, Boston Conservatory e New England Conservatory de cerca de 20 países diferentes que executa músicas de games com arranjos muitas vezes exclusivos. Do total de 90, 45 são da orquestra, 40 do coral e cinco da banda. O principal atrativo da VGO: a fusão do erudito com o popular, do acústico com o elétrico.



O êxito dessa mescla, feita de maneira equilibrada e apropriada, pode ser conferido no medley do Sonic the Hedgehog 2 (http://lix.in/-578d63), especificamente nos trechos da "Emerald Hill Zone" e "Hill Top Zone", em que o baixo reproduz as linhas graves com direito a solo slap, e na "Metropolis Zone", na qual sobressai a guitarra poderosa tocada pelo próprio Nakama.

Aos poucos a VGO está implementando mais segmentos da Nintendo. No repertório atual há um medley espetacular de Donkey Kong (http://lix.in/-4b57d9), com arranjo do vencedor do concurso 1st Call for Arrangers, o estudante de composição para cinema James Whisenand. "Jungle" do Donkey Kong 64 é executada com tratamento jazzístico com rodízio de quase todos os instrumentos. Na sequência é feita a transição para a psicodélica "Bramble Blast" de Donkey Kong Country 2, baseando-se na versão de Michiko Naruke no Super Smash Bros. Brawl.

A orquestração é sublime, com ênfase em violinos e violão.

Evidentemente que nem tudo é perfeito, afinal são estudantes de música em processo de amadurecimento. Mas a meta da VGO de "tornar-se a melhor orquestra de estudante que possa fazer som profissional" está muito perto de ser alcançada, se é que já não foi. Visite a página do Youtube da Video Game Orchestra (youtube.com/user/VGOOnline) para ver outros vídeos. As gravações das performances são atualizadas periodicamente..

– Alexei Barros

MARIO BROS.

A época em que Mario estava nas telas, só que sem videogames.







Mario já saiu muitas vezes do mundo dos games, apesar de não fazer tanto sucesso fora de casa. No fim dos anos 80 e começo dos 90, foi sua vez de brilhar na TV, com suas séries de desenhos animados Made in USA. Vamos conhecê-las:

THE SUPER MARIO BROS. SUPER SHOW! (1989)

O primeiro programa norte-americano de Mario foi o Super Mario Bros. Super Show, que durou por um total de 65 episódios. Produzido pela DiC Entertainment, a série chamava atenção pela sua forma: o começo e o final de cada episódio eram filmados e mostravam Mario ("Captain" Lou Albano) e Luigi (Danny Wells) vivendo no Brooklyn, onde eram visitados por celebridades norte-americanas. Mais tarde, essas partes seriam substituídas pelo segmento adolescente Club Mario.

O miolo do show eram os desenhos animados. Baseados nos games Super Mario Bros. e Super Mario Bros. 2, os episódios se passavam com Mario, Luigi, Toad e Princess Toadstool (Peach) defendendo Mushroom Land (em vez e Kingdom) de King Koopa (Bowser). Nessa versão da história, Mario e Luigi supostamente teriam ido parar por acidente em Mushroom Kingdom quando desentupiam uma banheira em Brooklyn, Nova Iorque. A dupla continua a proteger a princesa depois de seu salvamento, pois acredita que ela é a única que tem o poder de acabar com Koopa de vez e mandá-los de volta para casa.

THE ADVENTURES OF SUPER MARIO BROS. 3 (1990)

No ano seguinte, as aventuras passaram a explorar o terceiro game da série. Desta vez, além de Bowser, os heróis tinham que se preocupar com os filhos do vilão, os Koopalings. Comparado com o programa do ano anterior, esta série mostrou-se muito mais fiel à jogabilidade e à série como um todo, fazendo usos muito mais frequentes de elementos originais. Vale observar que, já que havia mudado o jogo, os inimigos e itens correspondentes também surgiam no decorrer dos episódios. Também havia certa continuidade, porém por vezes passava-se no mundo real, mostrando várias grandes cidades e inclusive humanos "normais". Na programação, estes episódios acompanharam a segunda temporada de Captain N.

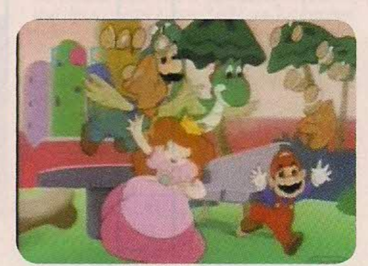
SUPER MARIO WORLD (1991)

Com o fim de Mario Bros. 3, Super Mario World foi o novo acompanhante de Captain N, porém só durou 13 episódios pelo cancelamento do programa. Como no game de mesmo nome, as aventuras se passavam em Dinosaur Land. Mario, Luigi e Princess Toadstool, agora sem Toad, tinham Yoshi como um novo companheiro, novamente sempre lutando contra os planos de King Koopa e seus filhos, que seguiram a princesa para a ilha pré-histórica.

Houveram várias mudanças estranhas em comparação aos games. Yoshi podia falar, sempre se metendo em problemas por ser medroso e ter um apetite enorme. Paralelamente, vários outros personagens pré-históricos davam as caras a cada episódio, sendo que a Dinousaur Land do desenho era populada por homens das cavernas. Seja lá qual fosse a explicação para a ilha, é fato que Mario e sua turma eram mais civilizados, sendo que boa parte dos episódios brincava com alguém tentando apresentar alguma inovação aos homens das caverna.

— Rodrigo Ortiz





CRUZADINHA N

Teste seus conhecimentos e aprimore sua memória Nintendista

Neste mês, a Cruzadinha N traz um desafio especial: acessórios para consoles Nintendo. Será que você é capaz de lembrar o nome de todos os aparelhos? Há acessórios para NES, Super NES e Wii, todos clássicos muito queridos pelos fãs da Nintendo. Mãos à obra!

Horizontal

2. Nome da bazuca lançada para o Super NES na década de noventa

4. Abreviação do simpático Robotic Operating Buddy, um robôzinho para o NES.

6. Nome do acessório que surgiu com o game Wii Fit.

7. Periférico que permitia jogo entre 3 ou mais pessoas em games como NBA Jam, para Super NES.

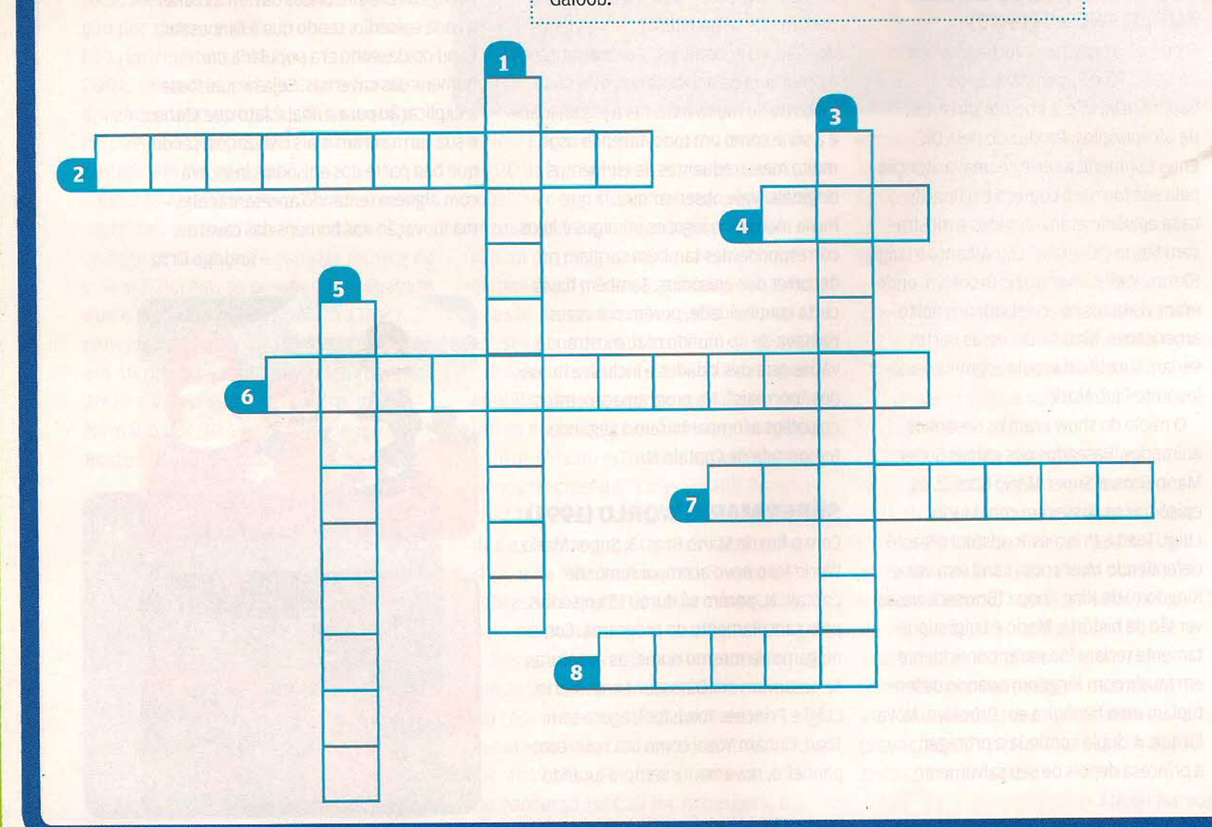
8. Que tipo de acessório acompanhava o game Mario Paint, para Super NES?

Vertical

1. Nome do novo acessório para Wii, que funciona com Wii Sports Resort.

3. Nome de um antigo periférico para o NES, com formato de luva.

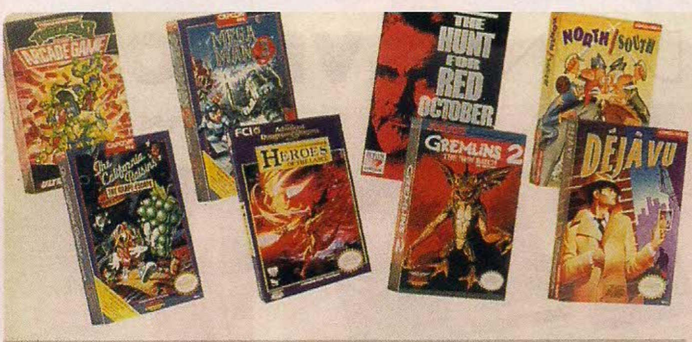
5. Cartucho que era encaixado no NES (e também para Super NES), que permitia inserir códigos e dicas especiais. Criado pela Galoob.

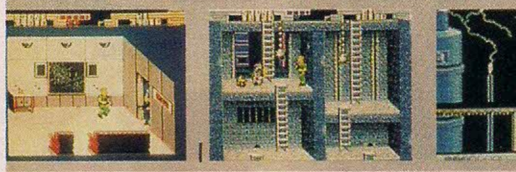


Confira se você acertou todos os nomes: 1. Motionplus | **2.** Superscope | **3.** Powerglove| **4.** Rob | **5.** Gamegenie | **6.** Balanceboard | **7.** Multitap | **8.** Mouse

Quando o Mario era jovem...

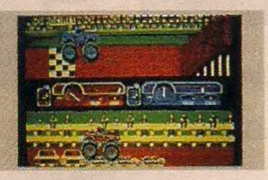
Para quem é saudosista e gosta de relembrar, a seção Cultura N traz um anúncio resgatado diretamente do túnel do tempo, mais especificamente da década de oitenta. E se você ainda não era nascido, não tem problema: confira o anúncio abaixo e veja como as empresas anunciavam seus games acessórios nos anos dourados do NES. Alguém já viu um armarinho especial para guardar cartuchos? Pois é, até isso era vendido naquela época...







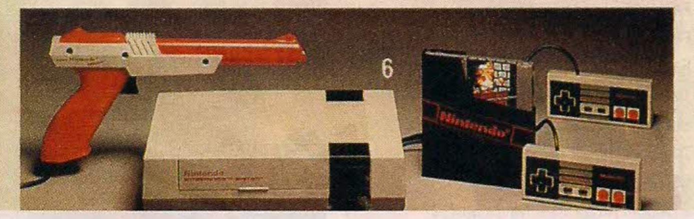












Look! The Newest Titles Around!

WORLD OF

NINTENDO VIDEO GAME CARTRIDGES. For ages 8 years and up. Order from chart. Wt. each 0.50 lb.

Title	Catalog Number	Price, each
Teenage Turtles II	49 R 75616	$49.95
MEGA MAN 3	49 R 75610	49.95
Hunt for Red October	49 R 75603	49.95
North/South	49 R 75625	49.95
California Raisins	49 R 75609	44.95
Heroes of the Lance	49 R 75273	49.95
Gremlins 2	49 R 75636	49.95
Deja Vu	49 R 75626	49.95
Titles not shown		
Ultima II with book	49 R 75272	59.95
The Last Ninja	49 R 75279	44.95
YO! Noid	49 R 75608	44.95
Punishers	49 R 75633	39.95
Wrestle Mania; The Challenge	49 R 75623	44.95
War on Wheels	49 R 75249	44.95

1. TOTAL RECALL. An exhilarating, futuristic odyssey of self-discovery, punctuated with action. You'll engage in a breathtaking battle, encountering a wide range of adversaries while collecting a variety of sophisticated weapons needed for the final confrontation on Mars.
49 R 75621—Wt. 0.50 lb $39.95

2. BIG FOOT. Race across the country in a two-player simultaneous rally for the monster truck title. You'll experience the thrills of car crunching, hill climbing, mud bogging, tractor pulling and pedal to the metal blazing over rough terrain.
49 R 75303—Wt. 0.50 lb $39.95

3. NES ADVANTAGE™ JOYSTICK. If you prefer the arcade-style joystick feel, this controller is for you. Includes rapid fire and slow-motion options for extra-precise action control. High-impact plastic. Imported, warranted by mfr. (write for free copy, see p. 954). For ages 8 years and up.
49 R 65926—Wt. 2.31 lbs............$39.95

4. DOUBLE PLAYER™ INFRARED CONTROLLER. Wireless head-to-head system offers you the freedom to really get in the game! Dual-player control, two rapid-fire buttons (A and B), turbo switch and slow motion feature for greater precision and control. Arcade-style joystick option. For 1 or 2 players. Includes 2 controllers and infrared receiver which attaches to control deck. Req. 4 "AAA" batteries (not included, sold on p. 954).
49 R 75040—Wt. 2.25 lbs............$39.90

5. ORGANIZER holds Nintendo entertainment system, Atari 2600, Atari 7800, or Sega® Master System. Not for Atari XE. System shown not included. Plastic. 17x18¼x7¾ in. high.
49 R 75035—Wt. 7 lbs $17.95

6. NINTENDO® ACTION SET™. Play with power! Includes base unit, 2 high-speed controllers and ultra-accurate Zapper® light gun for shooting gallery games. Includes Super Mario Bros.® and Duck Hunt® games and all hook-up accessories. High-impact plastic. Imported, warranted by mfr. (write for free copy, see p. 954). For ages 8 years and up.
49 R 65951—Wt. 7.25 lbs............$99.99



TO ORDER CALL TOLL-FREE

N ARTE

O ESCOLHIDO

Jovem espadachim
Guerreiro em uma busca sublime
Que cavalga pelo verde Campo de Hyrule
Fazendo uma jornada para combater o Mal
Aonde quer que vás
Aonde quer que foste
Tu carregas a Espada Sagrada tirada do Pedestal
Raio de luz que corta a escuridão
Nos sonhos da Princesa do Destino
Da Floresta tu vens
E a Coragem está contigo
Da Espada Mestra tu és O Escolhido!

De garoto ingênuo
Com tão pouca idade
Tornou-se um adulto para combater a maldade
O Homem do Deserto invadiu o Reino Sagrado
A manobra do Rei dos Ladrões custou muito caro
A paz em Hyrule ficou apenas no passado

Jovem aventureiro
Desafiando o Rei do Mal
Em ti há esperança depositada
Para que tudo volte a ser como era antes
Com tua túnica e teu gorro verdes
E com teu escudo e tua espada
Sempre avante
Auxiliado pela fada Navi
Para salvar de Hyrule a terra
Tentas despertar os Sábios
Que é o que a fazer resta
Pois tu és O Escolhido da Espada Mestra!

Criança, adulto
Passado, presente e futuro
Atravessas o Tempo
Para salvar o Mundo
A Ocarina do Tempo
É a chave de tudo

Jovem guerreiro
Nobre paladino que explora Templos
E Calabouços



Solucionando quebra-cabeças e enigmas
Matando monstros e feras
Encontrando tesouros
Da Grande Árvore Deku ganhaste legado e doutrina
De Saria a amizade
E dela, e de outros, várias melodias
Os inimigos sucumbem a você
Não há nada e nem ninguém que o impeça
Tu és O Escolhido,
O Mestre da Espada Mestra!

Oh, Escolhido
Oh, Herói do Tempo
A Justiça implora
E a Honra o impele
Da Espada Mestra tu és o Mestre!
Caminhe no mato
Corte-o com tua espada
Descubra os segredos que a terra guarda
Faça chuva
Faça sol
Faça noite
Faça dia
Tu sempre lanças mão de tua valentia!
Suportaste tudo que viste e ouviste
Teu coração vale(rá) por vinte!
Entre no Bosque Perdido
E depois na montanha da Morte
Mergulhe no Lago Hylia ressequido

Ande no Cemitério escuro
Vá ao Deserto Gerudo
Entre na Torre de Ganon
Para o mal do Reino de Hyrule expulsar
E o Bem triunfar
Para isso
O Sangue de Ganondorf
A tua Espada beberá!

Poesia enviada por:
Márcio Alessandro de Oliveira





LUTANDO NAS RUAS

Final Fight: um clássico dos fliperamas que fez história no Super NES. Com duas versões do primeiro game (Final Fight e Final Fight Guy) e ainda duas seqüências, o game marcou época e consolidou os jogos de ação e luta lateral, afrontando a SEGA com a série rival Streets of Rage. Confira a imagem abaixo, e relembre o estilo de luta único dos amigos Guy e Cody!

©1989 CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED

Final Fight



TAMBOR GESTÃO DE NEGÓCIOS

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETORA ADMINISTRATIVA
Priscila Santos

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

EDITOR EXECUTIVO
Ricardo Farah

EDITOR-CHEFE
Orlando Ortiz

EDITORES
Alexei Barros (Retrô)
Odir Brandão (Reviews)

ARTE
Renata Delabio (diretora de arte),
Daniel Chagas, Natalia D'Olivo (designers)

REDAÇÃO
Beatriz San't Ana, Filipe Albuquerque, Fernando Filho, Geraldo Figueras, Guilherme Martinelli, Isabel Marcondes, José Junior, Juliana Zorzato, Lucas Patrício, Otávio Kunz, Milena Wiek, Viviane Werneck, Rafael Arbulu, Rodrigo Ortiz

COMERCIAL
DIRETOR COMERCIAL
Kadú (Alberto Kaduoka)

GERENTE DE PUBLICIDADE
Isac Guedes

Executiva de Contas
Alessandra Soares

CONTATO
Ewerton Martins

ESTAGIÁRIA
Isabel Reis

WEB
GERENTE DE TI
André Jaccon

PROGRAMADOR
Roger Diniz

DESIGNER
Thiago Hila

PARA ANUNCIAR
publicidade@tambordigital.com.br

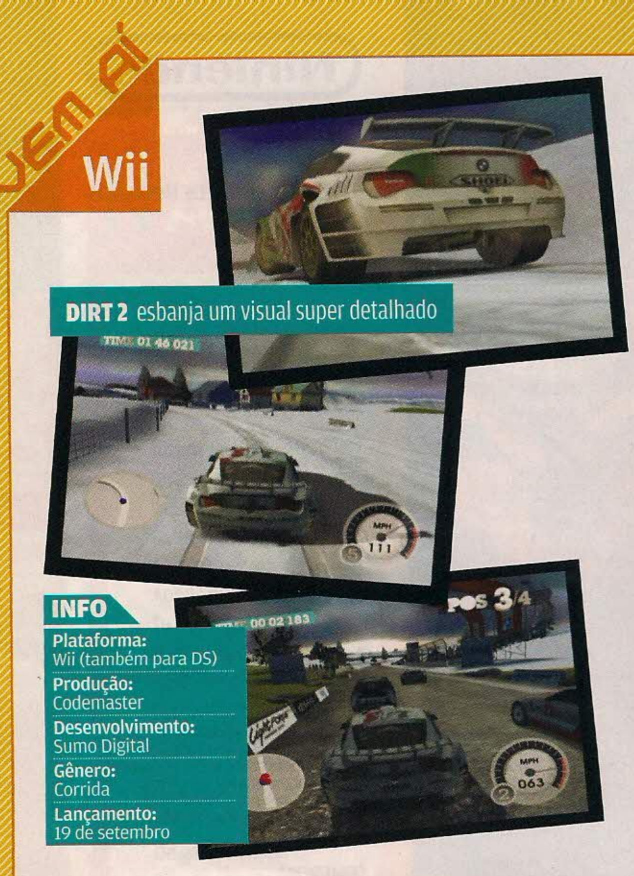
SERVIÇO AO LEITOR
Para compra de números anteriores, enviar email para:
atendimento@tambordigital.com.br
Fone: (11) 2877-6050
Fax: (11) 2877-6076
O horário de atendimento é de segunda a sexta, das 9h às 17h.

FALE COM A REDAÇÃO
redacao@nintendoworld.com.br
Rua Heitor Penteado, 585 Sumarezinho
CEP 05437-000 São Paulo SP
www.tambordigital.com.br

Revista Nintendo World, edição 126

Produção: Tip Graf
Impressão: Prol Indústria Gráfica
Distribuição: DINAP

No céu, Goku e Vegeta vão conquistar as 7 esferas do dragão!



DIRT 2 esbanja um visual super detalhado

DIRT 2

A Codemaster se tornou uma das mais importantes produtoras de jogos de corrida da indústria - merecidamente - com a autoria de todos os jogos da série Colin McRae e Grid. Dirt, um dos mais impressionantes jogos de corrida off-road dos últimos tempos, acabou ficando de fora das plataformas da Nintendo. Não mais; sua continuação vai levantar muita poeira no Wii e também no DS.

A versão de Wii foi mostrada apenas em alguns vídeos e comentada por alguns dos produtores da Sumo Digital, empresa que ficou responsável pelo port. Dirt 2 vai ter pistas em mais de 12 localidades do mundo, incluindo Londres, Baja e cidades exclusivas da versão para o console da Nintendo: Etiópia e Islândia.

Infelizmente a única forma de jogabilidade em Dirt 2 será utilizando o Wii Remote, seja sozinho na horizontal, ou com a extensão Nunchuck. Ambas combinações prometem poucos botões, ou seja, uma jogabilidade bem simplificada.

O jogo vai dar suporte multiplayer para até quatro jogadores em split screen, mas o modo online ainda não foi confirmado. Nossas impressões iniciais de Dirt 2 são razoáveis; os visuais estão bonitos, mas não chegam a impressionar. Parece que o fantasma dos ports assombra mais uma vez. Só nos resta torcer para que a qualidade visual não interfira na diversão de se controlar carros em cenários repletos de lama. Apostamos que Dirt 2 pode divertir, mas vai ter que surpreender para sair do mediano.

—Lucas Patricio

INFO

Plataforma: Wii (também para DS)
Produção: Codemaster
Desenvolvimento: Sumo Digital
Gênero: Corrida
Lançamento: 19 de setembro

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE 2

HERÓIS E BANDIDOS lutando lado-a-lado

INFO

Plataforma: Wii (também para DS)
Produção: Activision
Desenvolvimento: Vicarious Visions
Gênero: Ação
Lançamento: 25 de setembro

Você conhece o primeiro Marvel: Ultimate Alliance? Se já jogou, então com certeza sabe como a continuação será. MUA2 é praticamente idêntico ao seu predecessor. As mudanças são, obviamente, no enredo e personagens disponíveis.

Os fãs dos quadrinhos vão gostar de saber que o cenário utilizado na continuação é o da Guerra Civil (a da Marvel, não a Americana), onde o governo dos EUA declarou guerra aos vigilantes uniformizados que não revelarem suas identidades secretas. O Homem de Ferro se transformou em porta-voz da nova política e se uniu a outros heróis, como o Sr. Fantástico e Punho de Ferro. Esse grupo bate de frente com a oposição liderada pelo Capitão América, Luke Cage, Wolverine e Homem-Aranha.

As novidades ficam para as mudanças no sistema de câmera, que desta vez prometem atrapalhar menos a ação. Assim como a versão anterior, quatro heróis desbravam fases repletas de inimigos, podendo unir forças para derrotar os vilões. Ataques chamados Fusions é a principal novidade na jogabilidade; eles acontecem quando dois heróis utilizam poderes especiais juntos.

A formação dos times será livre. Não vai haver mais bônus por escolher quatro personagens de algum tipo de semelhança (como o quarteto fantástico, por exemplo), mas em contrapartida todos os personagens ganham experiência, mesmo estando no "banco de reserva".

Marvel :Ultimate Alliance 2 não pretende ser revolucionário nem mudar a já consolidada jogabilidade. Isso é uma boa notícia para quem é fã dos quadrinhos e só quer ver seus heróis em ação.

—Lucas Patricio

SCRIBBLENAUTS



ORIGINAL e 100% em português

INFO
Plataforma: DS
Produção: Warner Bros.
Desenvolvimento: 5th Cell
Gênero: Puzze / Ação
Lançamento: 15 de setembro

Você pode ser novo e não lembrar, mas existe um gênero chamado "adventure", que passa longe de ser "aventura", como usualmente é confundido. Os adventures foram muito famosos na década de 80 nos PCs. Atualmente, o mercado recebe uma nova onda de jogos desse gênero. O mais novo exemplo disso é Scribblenauts, título da empresa 5th Cell, responsável pelos surpreendentes Draw to Life e Lock's Quest. Scribblenauts é um jogo em 2D onde você precisa guiar o garoto Maxwell até objetos chamados Starites utilizando a Stylus. Toque na tela ou em algum objeto, e Max vai até lá. Só que no meio do caminho, vários obstáculos vão atrapalhar o seu progresso.

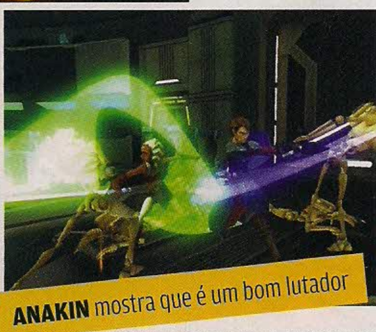
É aí que Scribblenauts se difere de um jogo de ação em 2D convencional; ao invés de pular na cabeça dos adversários ou saltar sobre eles, você deve criar suas próprias soluções. Por exemplo: em uma fase onde uma garota precisa salvar o gato que esta no telhado da casa, você pode escrever "escada rolante" para que uma legítima escada de Shopping Center apareça. É possível também escrever "rato", e ver o gato correndo atrás do bichinho até descer da casa. Isso mostra que cada puzzle permite que sua imaginação crie uma solução.

O mais legal disso tudo é que Scribblenauts terá suporte ao português do Brasil, ou seja, você realmente vai poder escrever "rato", "escada rolante" ou qualquer outra ideia genial que vier a sua cabeça. Promete ser um dos melhores jogos do portátil.

—Lucas Patricio

STAR WARS: THE CLONE WARS: REPUBLIC HEROES





ANAKIN mostra que é um bom lutador

Star Wars é uma franquia tão gigante que até seus spins ofs são grandiosos. The Clone Wars é uma animação que, segundo meu xará George Lucas, foi o desenho mais assistido no canal Cartoon Network dos Estados Unidos em 2008. Nada mal, hein?

Após algumas aparições nos videogames (a última como plano de fundo em Lightsaber Duels), Clone Wars recebe uma versão que agrega as duas primeiras temporadas da animação e permite que o jogador escolha lutar do lado dos Jedi ou dos clones.

No controle dos heróis, a ação acontece basicamente em combates corpo a corpo, já que com uma espada de luz na mão, fica difícil ficar longe dos adversários droids. Já no comando dos clones, o jogo parece um shooter em terceira pessoa. Essa variedade na jogabilidade promete ampliar o replay de Republic Heroes, que contará com oito heróis Jedi e dez clones.

Uma adição interessante na jogabilidade é poder controlar alguns adversários droids após acertá-los com um golpe letal com o sabre de luz. Essa mecânica torna-se muito interessante para passar de alguns momentos mais complicados da aventura.

Com um apelo multiplayer semelhante ao da série Lego Star Wars, Republic Heroes é destinado ao público casual e fã da animação da TV. Esperamos que os bugs e defeitos encontrados nas versões em desenvolvimento sejam corrigidos a tempo.

—Lucas Patricio

INFO
Plataforma: Wii (também para DS)
Produção: LucasArts
Desenvolvimento: Krome Studios
Gênero: Ação
Lançamento: 23 de setembro

NÃO ESQUEÇA da minha Caloi...

BASQUETE E VÔO: realismo graças ao MotionPlus

Wii SPORTS RESORT

ESPORTES NO CÉU, NA TERRA E NO AR

Finalmente, chegou o tão esperado sucessor para o queridinho do Wii e game de estréia do MotionPlus.

O game já começa (depois dos vídeos explicativos do MotionPlus) com uma introdução interativa, nos jogando de um avião numa sequência de paraquedismo, que termina no logo, seguida por uma impressionante tela com 12 opções de esportes.

Depois de experimentá-los várias vezes, a reação é boa, mas fica aquela sensação estranha de que tem algo sobrando. Os doze games tem uma distinção muito grande entre si em estilo, o que é uma maravilha, considerando os preceitos do Wii. O problema é que também existe uma divisão de qualidade relativamente grande.

De um lado, temos estrelas como luta de espadas, arremesso de frisbee, tênis de mesa e arco-e-flecha. Estes games são, sem dúvida, onde qualquer jogador passará mais tempo. São onde o MotionPlus realmente brilha. Atacar e defender em uma luta de espadas (bastões, na verdade) é emocionante e o movimento é equivalente ao real no menor dos detalhes. Detalhes esses que você sente no tênis de mesa e no arremesso de frisbee que, especialmente por isso, são desafiadores, graças a jogadas com efeito.

MUDANDO (PARA MELHOR)

Talvez pelo controle tão livre de alguns games, outros parecem fracos ou limitados em comparação. Um exemplo bom são as partidas de basquete: dribles são confusos, e arremessos, por mais que o game queira ajudar, não são lá tão práticos. Outros são divertidos, mas pecaram pela forma. Nesse grupo entram basicamente todos esportes aquáticos (Canoagem, jetski e wakeboarding). Os controles são simples, equivalentes aos reais, mas ainda podemos ficar em dúvida. A Canoagem, por exemplo, fica um pouco cansativa e não anima ninguém a voltar a jogar.

Temos os velhos conhecidos Golf e Boliche. Não há como negar, ambos são extremamente divertidos. Agora, receberam o tratamento de MotionPlus, mas fica a dúvida se é necessário. Por um lado, a detecção de movimentos ajuda em bolas/tacadas de efeito. Por outro, fica mais fácil errar, portanto tornando o jogo mais difícil para jogadores menos

Wii MOTIONPLUS

Além de ser um game inovador, Wii Sports Resort traz um acessório bacana dentro da caixa – sem custo adicional! O MotionPlus oferece melhor detecção de movimentos, e será usado por vários games que estão em produção, como Red Steel 2. Guarde o seu com muito carinho!



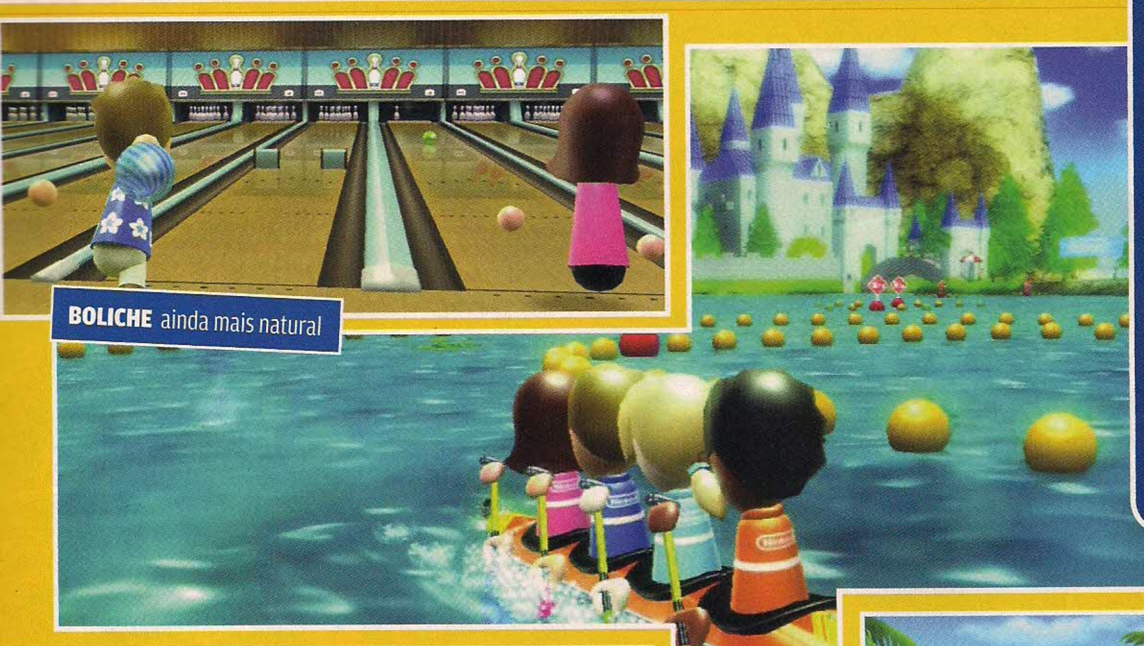
PRATA

FICHA

Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Esportes
Número de jogadores: 4

NOTA 8.5

Gráficos: 8.5
Som: 8.0
Jogabilidade: 8.5
Diversão: 9.0
Replay: 8.5



BOLICHE ainda mais natural

ÍNDICE

Wii

DS



NOVOS ESPORTES completam a diversão

aplicados. Finalmente, temos o grupo dos esportes aéreos (paraquedísmo, vôo de avião e duelo de aviões). Os três são divertidíssimos, porém fica o aviso - não espere encará-los como esportes. Se considerá-los minigames, a experiência é ótima.

Como um todo, o game se mantém firme e divertido. O MotionPlus cumpre seu papel na maior parte dos casos, com seus altos e baixos, mas não desaponta no funcionamento - dificilmente dá problemas e, nas poucas vezes que demostrou qualquer descalibragem, é fácil de recalibrar, sem atrapalhar o andamento da partida. Para incentivar o replay, continua o sistema de pontuações. Paralelamente, para cada modo de jogo também existem Stamps, selos que podem ser ganhados completando-se objetivos paralelos. Gráficos melhorados, assim como novos efeitos completam a experiência.

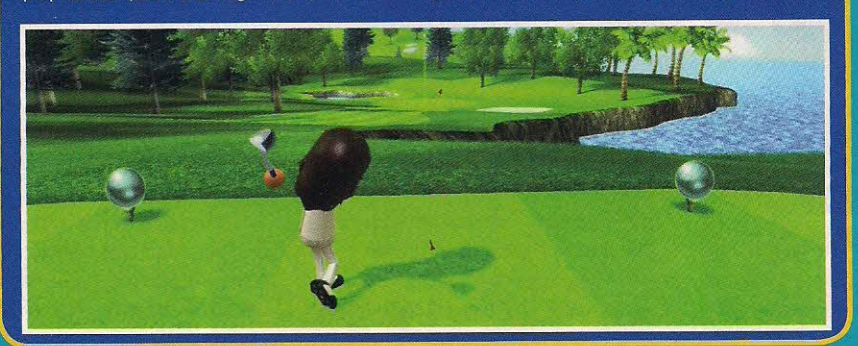
— Rodrigo Ortiz

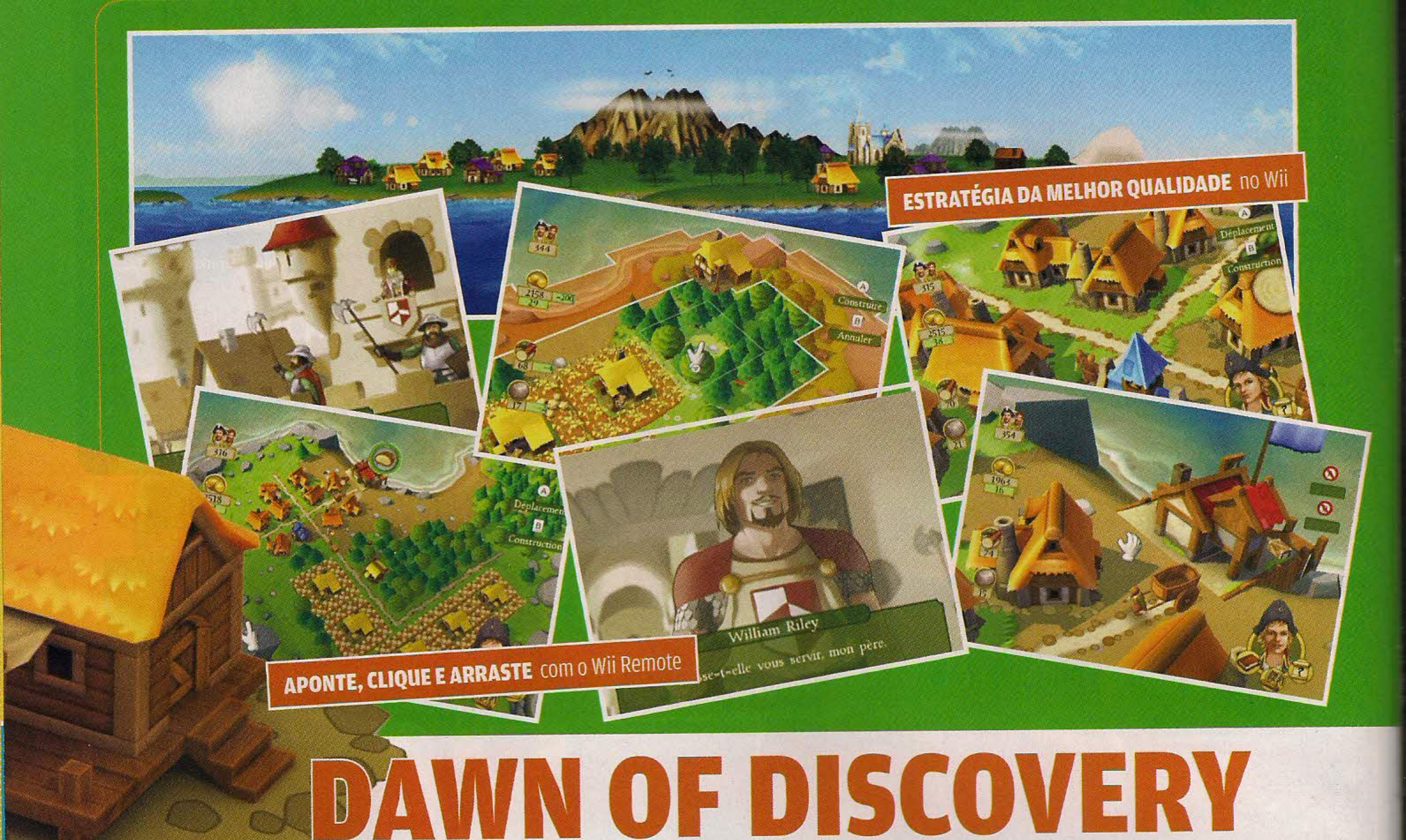
SUPERSTAR

O primeiro Wii Sports tinha um elemento de exercícios mais forte, tanto com os treinos quanto com o estimador de idade em relação a forma física. O formato, que inspirou outros games da Big N (Brain Age, no cérebro, Wii Fit, no corpo) sumiu da nova versão. O quê? Isso quer dizer que Resort tem menos valor para os esportistas? Não é bem assim.

Não temos mais um acompanhamento de idade, treinos específicos e medalhas, mas algumas mudanças garantem que você continue se exercitando. Cada modalidade se divide em submodalidades, sendo que cada uma delas tem suas próprias Stamps. Para conseguir Stamps, você deve cumprir objetivos que geralmente pedem um esforço muito maior do que simplesmente vencer uma competição. Seja enfrentar o campeão de uma modalidade ou conseguir jogadas perfeitas, não é fácil conseguir todos.

Outro ponto é a pontuação atribuída ao jogador ao fim de cada partida, que continuou da primeira versão. A cada partida de um determinado esporte o jogador recebe pontos relativos à sua performance e a qualidade das anteriores, subindo no gráfico. Originalmente, chegando a 1000 pontos o jogador recebia a classificação de Pro (profissional). Agora há um estímulo a mais: nos 2000 pontos a classificação muda para Superstar.





DAWN OF DISCOVERY

CONSTRUÇÃO DE CIDADES E ESTRATÉGIA NO Wii?

Também conhecido como "Anno 1404: Dawn of Discovery" e "Anno: Create a New World", Dawn of Discovery (da Ubisoft) se passa no ano de 1404, quando as terras do Rei George estão passando por uma seca severa e a população está morrendo de fome (mas que rei incompetente!). Consciente do caos que se encontra o seu reino, o rei chama seus dois filhos, William e Edward, para tentar pôr ordem na bagunça. Para isso, eles precisam adquirir novos territórios a fim de produzir insumos suficientes para satisfazer as necessidades dos habitantes do império, antes que não sobre mais ninguém de pé.

Enquanto Edward, o sanguinário da família, sempre sugere os métodos mais agressivos para conseguir coletar os tão preciosos recursos, seu irmão William, o anjinho caído do céu, discorda com Edward, afirmando que o caminho pacífico é o melhor para solucionar problemas. Então, William propõe que sejam exploradas novas e inabitadas terras ao sul do reino. Com a benção do seu pai, William viaja para o sul, rumo ao misterioso Oriente e retorna com novas tecnologias muito valiosas, como a bomba de água - que permite que terras antes improdutivas possam ser cultivadas para produzir comida, por exemplo.

No entanto, ainda há muitas necessidades que precisam ser atendidas para que o reino se restabeleça novamente. Os jogadores serão constantemente convocados para missões que envolvem saciar tais necessidades, como expandir a sociedade local, dando-lhe opções para se manter e não cair em decadência. Você poderá construir, expandir e tornar sustentável seu próprio império. Para ajudar nesse árduo trabalho, formar alianças é uma ótima estratégia.

Não deixe também de explorar um mundo graficamente bem detalhado, descobrir novos lugares e criar sua própria. Não se esqueça de criar rotas de comércio de especiarias para manter sua nação evoluindo!

SIMPLES E BEM FEITO

Não acredito que alguém vá ter grandes problemas em jogar Dawn of Discovery. Tratando-se de um game de estratégia em tempo real, ele é até bem fácil de manusear, o que pode ser considerado pouco desafiador para alguns jogadores masoquistas que gostam de sofrer para usar os controles. Tanto em relação às construções quanto na administração dos recursos, bem como durante o processo de exploração e cultivos de novas terras, o próprio jogo dá dicas e te guia em vários momentos. Não há combates ou desastres naturais excessivos no game, tornando ele bem casual. Com isso, você pode focar seus esforços em manter os habitantes do reino saudáveis, felizes e produtivos. Faltou só uma versão multiplayer, o que faria com que as alianças formadas ficassem bem mais interessantes.

— Viviane Werneck

PRATA

FICHA

Plataforma: Wii (também para DS)
Produção: Ubisoft
Desenvolvimento: Keen Games, Blue Byte
Gênero: Estratégia
Número de jogadores: 1-2

NOTA 8.0

Gráficos: 8.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 7.5
Replay: 8.5

ANIMAIS EXTINTOS? Não nos games

APESAR DA CARA o mamute é bonzinho

Claro idéias JOGO DISPONÍVEL www.claroideias.com.br

ICE AGE: DAWN OF THE DINOSAURS

UM MAMUTE, UMA DONINHA, UMA NOZ... DE NOVO!

Poucos são os filmes com animais que chegam a ter uma terceira parte levada ao cinema. Ice Age, ou A Era do Gelo, no Brasil, é uma franquia consagrada. Isso se deve, em parte, ao enredo convidativo e à ótima produção e divulgação, além dos personagens mais do que carismáticos. A boa notícia é que você, dono de um Wii, pode aproveitar para controlar todos eles em Dawn of the Dinosaurs.

Ao longo de 15 fases, o jogador é convidado a passear por um cenário em 3D fiel à paisagem do filme. Isto não se pode discutir: a ambientação é familiar, e é certamente um prolongamento agradável da experiência da telona.

Pelo fato de você poder controlar Manny, Sid, Diego e outros personagens, a experiência de jogo se diversifica, tornando-se leve, já que cada um deles possui habilidades individuais, diferentes umas das outras. Alguns movimentos garantem diversão, como andar sobre a bola de gelo atropelando o que está na sua frente, mas são fáceis demais até mesmo para as crianças. Com Buck, um dos personagens jogáveis, você tem de correr, subir paredes e escalar muros à la Tomb Raider e Prince of Persia, o que é muito bem-vindo e surpreendente. Já Scrat, aquele que corre atrás da noz todo o tempo, é rápido, pula em cima dos inimigos, tudo com velocidade estimulante. Pena que as fases com ele são tão curtas.

Fugir de monstros gigantes é clichê, mas não chega a ser ruim. Ruim mesmo é ter de amassar botões de 5 em 5 minutos para deferir chicotadas e outros golpes em pequenos dinossauros que estão espalhados no caminho e se transformam em – quem diria – pequenas frutinhas que dão energia ao personagem.

Os minigames que acompanham a história principal não são inéditos em sua essência, mas ainda assim trazem divertimento, especialmente quando são jogados em grupo.

REPETIÇÃO DA REPETIÇÃO

Os problemas de Ice Age: Dawn of the Dinosaurs são os mesmos que atingem jogos de filmes em geral. A jogabilidade, os minigames... Tudo traz a sensação de já ter sido visto em algum lugar. De qualquer maneira, o público-alvo, as crianças, adoram repetir e repetir os DVDs e jogos de que gostam – isso não deve ser empecilho para o sucesso deste jogo com a garotada.

Ice Age: Dawn of the Dinosaurs chegou a Brasil na mesma data que no lançamento americano, 30 de junho, trazido pela NC Games. Não é um jogo nota 10, que mereça grandes elogios e congratulações, mas a meninada será capaz de passar mais algumas horas nos cenários e personagens de que tanto gostam.

— Milena Wiek



FICHA

Plataforma: Wii (também para DS)
Produção: Activision
Desenvolvimento: Eurocom
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1-4

Gráficos: 7.5
Som: 7.0
Jogabilidade: 7.5
Diversão: 6.5
Replay: 5.0

NOTA 7.0

O VISUAL É DIFERENTE de tudo o que você já viu

UMA TORRADEIRA SAMURAI? Que loucura

EDUARDO THE SAMURAI TOASTER

ONDE TORRADAS SÃO FATAIS

Eduardo The Samurai Toaster não tem uma história de bastidores diferente de outros jogos lançados para o canal de downloads do Wii. Mas o que ele tem de original o faz ser destacado.

Sem medir palavras, o jogo não é revolucionário. Trata-se de um jogo de tiro, nos moldes de Metal Slug e Contra. Você controla Eduardo, uma torradeira, que tem como arma principal, quem diria, torradas. No decorrer da matança(?), você encontra outras armas(?) que variam de metralhadoras de torradas, torradas perseguidoras explosivas (agora, sim!) e escopetas de torrada. E estou ciente que essas últimas frases que você leu(?), não são algo que esperava escrever na minha vida.

Os inimigos que você encontra na primeira fase, são os mesmos que vai encontrar por todo jogo. E isso se torna um agravante ainda maior quando enquanto você pensa que está entendendo as manhas do jogo e ele acaba. E há pouco de diferente para se fazer. Há um botão em que você pode pegar inimigos e lançar em outro, e alguns outros momentos que muda o tradicional "anda-e-atire-como-estudante-de-escola-pública-americana" (com todo respeito as vítimas), como fases que simulam jogos de nave, e um veículo que copia a "Slug" de Metal Slug, e o modo multiplayer para 4 jogadores.

ARTE X TÉCNICA

Mas é essa a verdade sobre Eduardo The Samurai Toaster, é um título que não impressiona por mecânicas originais, ou objetivos interessantes e nem sequer uso original do Wii Remote (você usa o controle na horizontal). Porém, é na arte que ele se sobressai.

Começando pelos cenários. Todos as 13 fases são desenhadas a mão, algo que está se tornando comum. É bem provável que você ache o personagem principal bem criativo, mesmo a idéia parecendo com algo remanescente dos anos 90, em que resolveram copiar as Tartarugas Ninja e criarem misturas inusitadas e sem sentido como: motoqueiros ratos, ou sapos intergalácticos. As músicas são excelentes, e bem instigantes. Elas combinam com a essência do jogo, que não é original, mas bem trabalhadas, só que não combinam nem um pouco com o gênero.

Esse é o problema que faz "Eduardo" não ser um jogo muito melhor. Ele tem tudo que poderia fazer dele bom. Personagens bem criativos, cenários cativantes, música ambiente (para não dizer de elevador) que realmente agrada. Mas o tipo de jogo que ele se encontra é o principal fator negativo. Sem esquecer da duração do jogo, (pouco mais de uma hora), e a falta de originalidade no gênero.

– Otávio Kunz



FICHA

Plataforma: WiiWare
Produção: Semnat Studios
Desenvolvimento: Semnat Studios
Gênero: Plataforma
Número de jogadores: 1-4



Gráfico: 8.0
Som: 8.0
Jogabilidade: 6.0
Diversão: 6.0
Replay: 4.0

GUYBRUSH debate com os piratas

HADOUKEN! Ué não funciona...

TALES OF MONKEY ISLAND CHAPTER 1

MACACOS + PIRATAS + HUMOR - JOHNNY DEEP = MONKEY ISLAND

PRATA

A série Monkey Island, conhecida dos anos 90, e muito famosa agora tem a sua mais nova iteração lançada para WiiWare; Tales of Monkey Island. Controlando o projeto de pirata Guybrush Treepwood, essa aventura foi dividida em 5 capítulos, assim como foi o caso da série Strong Bad, também lançado pela Telltale Games. A idéia é lançar cada episódio por mês, e o primeiro é chamado Launch of The Screaming Narwhal.

Logo no começo, o clássico vilão pirata LeChuck sequestra a mulher de Guybrush, Elaine, e a tentativa de resgate é desastrosa; acabando por levar Guybrush para a ilha de Flotsam, onde os ventos sempre estão apontando em direção para a ilha, impedindo qualquer um de sair.

O jogo apresenta visuais 3D, e são bem impressionantes em sua tentativa de simular o universo cartunesco da série.

Os quebra-cabeças são originais, e os diálogos além de bem escritos, são extremamente bem dublados, e conta com personagens antigos da série, e alguns novos bem legais. A música deixa muito a desejar, há momentos que você nem nota a presença dela.

COMÉDIA

Os controles poderiam ser um pouco melhores, e a câmera às vezes atrapalha, o que não é tão prejudicial já que não há como morrer no jogo. Para fazer o personagem andar, se usa a alavanca analógica do Nunchuk, e para interagir com os objetos é preciso usar o pointer do Wii Remote e clicar neles. Mas como dito anteriormente a câmera pode atrapalhar e fazer você clicar no objeto errado, o que acontece muito frequentemente para ser ignorado.

O que falha em técnica, a Telltale oferece em carisma. Alguns personagens parecem saídos de um episódio do Bob Esponja, como o médico francês que adora fazer cirurgias desnecessárias, ou o colecionador de bonecos de porcelana, e o macaco sádico que adora levar choques.

E o humor está bem sintonizado com os dias atuais, para citar apenas um exemplo, há uma hora que precisa misturar refrigerante com balas de menta.

A experiência acaba de maneira anticlimática, dando aquela sensação de vazio, e você se sente apenas como uma carcaça jogada aos cães de rua. É bem parecido. Mesmo como esse gosto ruim no final, o meio da jogatina cria boas expectativas para os próximos capítulos.

Tirando os devaneios desnecessários, TMI é um jogo que tem muitos defeitos e muitos acertos, mas na hora de somar e subtrair, as qualidades do jogo se destacam, tornando esse mais um título necessário para a sua prateleira virtual de WiiWare. E que venha os próximos capítulos, marujo!

— Otávio Kunz



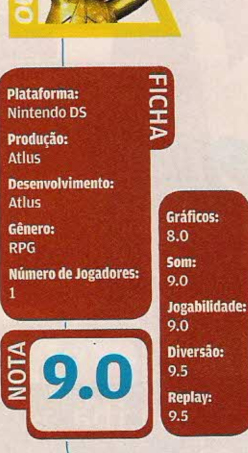
OPÇÕES DE EQUIPES não faltam

A ATLUS CAPRICHA em seus RPGs

SHIN MEGAMI TENSEI: DEVIL SURVIVOR

SEM INOVAÇÃO, MAS COM A QUALIDADE DE SEMPRE





FICHA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Atlus
Desenvolvimento: Atlus
Gênero: RPG
Número de Jogadores: 1

NOTA 9.0

Gráficos: 8.0
Som: 9.0
Jogabilidade: 9.0
Diversão: 9.5
Replay: 9.5

Shin Megami Tensei ja pode ser considerada uma das series de RPG mais tradicionais. Mais um RPG no portátil e assim como você, eu me perguntei "o que será que esse vai ter de diferente?".

E analisando friamente, pode-se dizer que Devil Survivor não traz nenhum elemento verdadeiramente inovador. Ele reúne qualidades de diversos jogos e consegue, no meio dessa salada mista, ser consistente o suficiente para ser chamado de original. Loucura? Que nada.

HISTÓRIA BEM DOIDA

A cidade de Tokyo esta de quarentena pelo governo. Você, no controle de um jovem e seus jovens amigos, deve tentar escapar e descobrir o mistério por trás da invasão de alienígenas. Enquanto acompanham toda a movimentação dos Ground Self-Defense Force, força armada do governo, recebem um pacote misterioso contendo computadores que dão o poder de invocar demônios.

Essa é apenas a parte "simples" do enredo. Os computadores recebem e-mails de um cara que se denomina "O Observador", que informa o grupo de aventureiros sobre o que vai acontecer no presente e também no futuro. Como assim? Segundo esse misterioso contato, o futuro já esta traçado, e convém aos personagens evitarem que o pior aconteça. Sempre correndo contra o tempo, é seu dever conseguir mudar alguns acontecimentos e evitar que o pior aconteça. Ok, sua cabeça ainda não explodiu? Então é bom deixar que você mesmo descubra os demais detalhes dessa trama que é tão envolvente e psicodélica quanto a de outro famoso RPG para o DS, The World Ends With You.

E agora começamos a falar das semelhanças entre Devil Survivor e demais jogos do gênero. Tudo é baseado em combates onde existe um líder e outras duas unidades. A escolha dos movimentos e posição dos membros do time é essencial para uma boa estratégia.

E o melhor ainda. Existe mais um jogo com qual o game se parece e que faz toda a diferença na experiência: Pokémon. Sim, os eternos monstrinhos de bolso inspiraram mais um game e pode ter certeza que não se trata de apenas uma cópia. Em Devil Survivor mais de 120 tipo de monstros diferentes podem ser encontrados, melhorados e até unidos para que você consiga melhores resultados nas batalhas.

Shin Megami Tensei: Devil Survivor é um jogão. Não espere por menos de 30 horas de jogo corrido e mais dezenas para conseguir todos os monstros e segredos. Só não é nota dez porque a Atlus ficou devendo um modo online entre jogadores de verdade, e não contra bots. Mesmo assim, é muito recomendado. Um dos melhores jogos do portátil.

— Lucas Patricio

YU-GI-OH MARCA PRESENÇA entre os jogos de anime

HÁ MONSTROS, desafios e muita magia

YU-GI-OH! 5D'S STARDUST ACCELERATOR

MAIS UM COM NOME GIGANTE

Eu tenho uma relação conturbada com Yu-Gi-Oh! desde que o anime começou a ser transmitido no Brasil há alguns anos. Na época, eu era jogador aficionado de Magic The Gathering, um dos mais antigos e clássicos card games. Tive certa resistência até decidir aprender a jogar de fato Yu-Gi-Oh!, já que considerava um "desperdício" um anime daquele ser feito baseado em um jogo tão fraco.

Mas com o tempo acabei conhecendo melhor as cartas e as regras do jogo, e vi que não era tão ruim assim. O engraçado é que todo esse processo aconteceu por meio dos videogames – principalmente pelo DS, onde joguei exaustivamente as versões de 2007 e 2008. Este ano, como não poderia deixar de ser, a Konami lança no mercado a atualização anual da franquia. Antes que você pergunte: sim, ela possui novidades que justificam a compra. Vamos conferir algumas delas.

DUELISTA KAMERAIDER

Confesso que não acompanho mais o anime da série. Desde que Yugi deixou o cargo de protagonista (e meu tempo ficou cada dia mais apertado) não vi mais os episódios na TV. Mas como bom nerd, já estou por dentro que a temporada atual tem como mote os duelistas corredores, conhecidos como Runners.

Aviso: para quem não é muito fã da série, as próximas frases podem soar extremamente desconexas. Agora além de duelar utilizando os estranhos equipamentos, os jogadores também travam disputas a bordo de motos.

Sim, ao bom estilo Kamen Raider. Por mais tempo que passe, o ídolo mor do Japão vai continuar sendo inspiração para toda a cultura nipônica. Eu poderia imaginar tudo, menos um desenho onde personagens jogam cartas a bordo de motos. Desculpem-me, fãs, mas isso não faz sentido nenhum.

A novidade é uma forma de alterar algumas das regras do jogo para criar uma nova experiência. Mas quem jogar vai perceber mudanças significativas nas partidas controlando os Runners.

Mas calma: o bom e velho Yu-Gi-Oh! também esta presente em Stardust Accelerator. Além de ter todas as opções que as demais versões já tinham (duelo contra o computador, editor de decks, duelos online etc), essa versão ainda possui um interessante modo história, no bom estilo RPG-Pokémon.

Ande pelos cenários, lute contra inimigos ao encontrar com eles e ganhe cartas – e peças para sua moto. Não chega a ser genial, mas é bem divertido. Pena que o enredo é tão fraco.

Com mais de 2,800 cartas, Yu-Gi-Oh! 5D's Stardust Accelerator: World Championship Tournament é obrigatório para os fãs.

– Lucas Patricio



FICHA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Konami
Desenvolvimento: Konami
Gênero: Cartas
Número de Jogadores: 1-2



Gráficos: 8.0
Som: 6.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 8.0
Replay: 9.0

MESMO NO DS, o visual é 3D

MEGA MAN está mais adulto e maduro

MEGA MAN STAR FORCE 3: BLACK ACE/RED JOKER

UM NOVO MEGA MAN? ENTÃO TÁ...

Mega Man Star Force repete a fórmula usada pela Capcom nesse RPG desde 2001. Considerando apenas os aspectos técnicos que constroem a série, desde os títulos Network para o Game Boy Advance, o que se vê é um jogo sólido e bem construído, desprendido da busca de inovações técnicas e de design, mas preocupado em oferecer em maior escala os aspectos positivos entregues nestes quase dez anos da série.

A história, ainda que tenha seus momentos, parece muito desconexa do contexto final, e é na mecânica em si que este RPG prova-se um título valoroso, com suas batalhas e altíssimo nível de customização. As duas versões lançadas, Red Joker e Black Ace, basicamente diferem nas respectivas formas oferecidas, e o grau de customização entre as duas oferece mais profundidade para os fãs preocupados em dissecar o jogo ao máximo.

É certamente um aspecto que interessará os ávidos fãs da série, enquanto que os demais jogadores podem se ocupar com o grande número de sidequests, moldando-se em um pacote que não desmerece o nome da série.

RETORNO DO RETORNO ...

O porém, é que essa fidelidade aos padrões da série também significa que poucas mudanças efetivas foram implementadas. A estrutura do jogo continua moldada nas mesmas fundações dos títulos anteriores, apenas mascaradas por perfumarias como um novo protagonista (semelhante ao conhecido Lan) ou um sistema de cards substituindo o anterior baseado em chips. O que significa que este Star Force pode não ser suficiente para a maioria que já teve contato com algum dos jogos anteriores, e não tem o mesmo interesse em mergulhar profundamente em missões paralelas e aproveitar cada customização que o título oferece.

Alguns pequenos detalhes atrapalham um pouco o resultado final, como a opção pelo 3D nas batalhas que, infelizmente, não tem o mesmo charme dos traços bidimensionais utilizados anteriormente. Outros detalhes compensam, como o excelente multiplayer Wi-Fi para até sete jogadores, uma alternativa interessante para quem estiver cansado da quest principal.

A parte sonora carrega um selo que pode ser chamado de Capcom B. São boas composições, que se adaptam perfeitamente ao conceito criado para o universo de Star Force, mas que não passam disso. As vezes até genéricas e repetitivas, é mais um pano de fundo do que parte recompensadora da experiência proposta.

Mas, desconsideradas a eterna repetição da série, temos outra vez um título coeso e compensador. Apenas não é uma opção interessante a longo prazo para aqueles que esperam por grandes inovações ou novidades no universo de Mega Man.

— Geraldo Figueras



FICHA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Capcom
Desenvolvimento: Capcom
Gênero: RPG
Número de Jogadores: 1

Gráficos: 7.0
Som: 6.5
Jogabilidade: 6.0
Diversão: 6.5
Replay: 8.5

NOTA 7.0

LUZ E SOMBRA

A série Kingdom Hearts de volta ao DS com 358/2 Days
– Rodrigo Ortiz

Kingdom Hearts 358/2 Days

Produção: Square Enix

Desenvolvimento: H.A.N.D. / Square Enix

Plataforma: Nintendo DS

Gênero: RPG

Jogadores: 4

Lançamento: Primavera de 2009







DISNEY E SQUARE juntas em um universo mágico



Qualquer um já deve ter parado e pensado algo como "Como seria legal misturar personagens de tal série com outra...". O assunto rende uma bela discussão com os amigos naquele sábado desocupado, gerando idéias para games de sonho, de fazer inveja a qualquer Smash Bros.

Mas e se alguém sugerisse misturar personagens da Disney com os RPGs da Square Enix? Alguns anos atrás, a idéia seria recebida com risadas. Felizmente, Tetsuya Nomura e seu time acreditaram nesse sonho e assim nasceu a série Kingdom Hearts, reconhecidamente uma das maiores do gênero de RPG na atualidade. (Leitor, se você conhece pouco a respeito de Kingdom Hearts, se atualize no box "Glossário de Kingdom Hearts" antes de continuar)

Até agora conhecemos Sora, um garoto humano detentor da Keyblade, que lutava contra os Heartless acompanhado do Pato Donald (Donald Duck) e do Pateta (Goofy), além de outros aliados das séries Disney, passando por diversos mundos temáticos. Desta vez, em Kingdom hearts 358/2 Days (Lê-se Kingdom Hearts Three-Five-Eight Days Over Two), o herói será o completo oposto de Sora - seu Nobody, Roxas, o número XIII da Organization XIII.

HISTÓRIA DE UM NINGUÉM

Se passando aproximadamente no mesmo tempo de Chain of Memories, o game anterior para o DS, 358/2 Days nos permitirá ver o outro lado da história. Numa narração dividida em dias, acompanharemos Roxas e seus companheiros em várias missões, fugindo do molde tradicional de RPG em sequência direta.

Outra grande mudança de fórmula será um foco menor nos personagens Disney. Com a exceção de Mickey, que promete ter uma participação importante na história, os mundos e personagens desse lado do game terão um papel mais secundário. A idéia aqui é exatamente preencher todos os buracos no enredo no que toca à Organization XIII, assim como contar a história de seus membros.

Assim, poderemos acompanhar Roxas até o fim, partindo de um começo um tanto confuso para o rapaz, passando pela sua amizade com Axel e todo

NINGUÉM É DE NINGUÉM

Outro aspecto inovador de 358/2 Days será seu modo multiplayer. Baseando-se na jogabilidade do single-player, poderemos ter até 4 jogadores simultaneamente realizando missões paralelas ao enredo principal. Estas missões, destravadas no jogo comum pela coleta de itens chamados Proof of Union, juntam os jogadores em uma ação movimentada que mistura jogo cooperativo e competitivo: todos tem como objetivo completar a missão, mas ao mesmo tempo aquele que coletar mais joias é recompensado, levando a partidas ferrenhas e, aparentemente, muito divertidas. "Nós consideramos as diferentes funções do DS, e quando estávamos decidindo qual incorporar no sistema, chegamos à função wireless, cujo desafio nunca havíamos enfrentado no desenvolvimento de um game Kingdom Hearts.", comenta Nomura.



ATÉ O JOÃO-BAFO-DE-ONÇA está no game



HERÓIS NO ETERNO EMBATE entre o bem e o mal

O CARISMA DOS PERSONAGENS é inegável

envolvimento da Organization por trás dos panos nos eventos de Chain of Memories. A ligação de Roxas e Sora também será explorada fortemente, principalmente por flashbacks - situações da vida de Roxas irão evocar memórias de Sora e de pouco em pouco o rapaz irá aprender mais sobre sua própria identidade.

"O tema central da série Kingdom Hearts sempre foi o coração", comenta Tetsuya Nomura, designer-chefe e supervisor de pesquisa e desenvolvimento da Square Enix. "Porém, já que esta história é sobre aqueles que são sem coração, o foco do coração fica em suas memórias".

No enredo entra também a número XIV, uma garota misteriosa chamada Xion (o som é o mesmo da leitura em português, sem som de "ks" como em inglês), de quem pouco se sabe, além do fato que consegue, como Roxas, manipular uma Keyblade e tem certa semelhança com Kairi. A relação de Xion e Roxas promete ser um ponto importante do enredo, sendo que apesar de certa frieza inicial, a amizade (e talvez algo mais) cresce no decorrer do game, tornando a trama ainda mais complexa e, de certo modo, emocionante e melancólica. Nomura não ajuda muito a responder o segredo de Xion "Ela é a chave para a história, e existe uma razão muito específica para ela aparecer nesta história. Vocês terão que jogar por conta própria para saber."

Uma história complexa agrada, mas será só isso? Muitos fãs de Kingdom Hearts se satisfariam com respostas para perguntas em aberto, mas as novidades não param aí. Utilizando o melhor das capacidades do DS, 358/2 Days terá detalhados gráficos em 3D, com belas animações, horas de dublagens e uma trilha sonora equivalente a qualquer grande sucesso da Square Enix. Mas e o jogo em si?

O CORAÇÃO

O novo modo de missões e dias abriu várias portas para o game. Tudo começa no dia 255, mas a aventura avança e retrocede no tempo conforme o jogo progride, garantindo uma narrativa complexa. Roxas deverá sair em missões explorando uma série de diferentes mundos. Os objetivos variam, e incluem investigações, caçar Heartless e até ajudar companheiros em apuros. As missões se mostram uma solução agradável para o portátil, geralmente não levando mais do que 20 minutos cada.

Na última vez, tínhamos Sora com seus amigos. Roxas, mesmo estando "do outro lado", não é por isso um solitário: em suas missões, ele poderá sempre ser acompanhado de um parceiro - qualquer um dos outros membros da Organization XIII, exceto, aparentemente, Xion. No começo as opções são limitadas, mas conforme a história evolui, surgem mais opções, sendo que cada um tem suas forças e fraquezas na hora da batalha. Não poderemos alterar o comportamento dos

ROXAS, SORA, ambos são protagonistas de destaque

MUNDOS SEM FIM

Kingdom Hearts 358/2 Days levará os heróis por uma série de mundos, tanto originais quanto inspirados em grandes obras Disney. Conheça a viagem completa:

Pinnochio's World (Mundo de Pinnochio) - Pinnochio (Pinóquio), 1940
Wonderland (País das Maravilhas) - Alice in Wonderland (Alice no País das Maravilhas), 1940
Neverland (Terra do Nunca) - Peter Pan, 1953
Beast's Castle (Castelo da Fera) - Beauty and the Beast (A Bela e a Fera), 1991
Agrabah - Alladin, 1992
Halloween Town (Cidade do Halloween) - The Nightmare Before Christmas (O Estranho Mundo de Jack), 1993
Olympus Coliseum (Coliseu do Olimpo) - Hercules, 1997
Traverse Town - Kingdom Hearts, 2002
Castle of Oblivion - Kingdom Hearts: Chain of Memories, 2004
Castle That Never Was - Kingdom Hearts II, 2006
Twilight Town - Kingdom Hearts II, 2006

companheiros, mas ao que tudo indica eles poderão se virar bem.

A própria batalha, a propósito, mudou muito. Acompanhando as mudanças gráficas, temos um sistema de luta em tempo real. Esqueça as cartas de Chain of Memories - aqui você irá correr, pular, atacar e usar magia numa mistura de ação com RPG.

Entre uma missão e outra Roxas e seus amigos se reúnem na base da Organization XIII, The Castle That Never Was. Lá você poderá experimentar outra novidade: o Panel System (Sistema de Painéis). Roxas terá um tipo de grade (grid) onde poderão ser colocados painéis, garantindo melhorias de armas, itens, magia, habilidades especiais, entre outros. A grande estratégia será saber o que colocar, onde, quando e como para ter o melhor desempenho nas missões.

O sistema abre possibilidades, ao mesmo tempo que limita opções, pedindo um estilo de jogo inteligente. Você terá que decidir, por exemplo, entre levar uma poção a mais ou equipar uma nova magia, entre muitos outros cenários. A grade limita o número de painéis, sendo que cada um deles ocupa um ou mais espaços. Uma escolha de posicionamento inteligente será a fórmula para o sucesso.

Peraí, quer dizer que não teremos level ups? Claro que sim, só que em vez de melhorar seu personagem diretamente, ele aumentará sua grade, permitindo selecionar mais itens ou melhorias, conforme sua estratégia. Estes painéis poderão ser obtidos de várias maneiras, mas em sua maioria os encontraremos como recompensas de missões, sendo que teremos missões paralelas para obtê-los como prêmios. Um moogle vendedor de painéis também fará parte das opções, também combinando itens diferentes para gerar versões mais fortes.

Por enquanto, muito ainda fica no mistério, mas isso já é o suficiente para animar fãs e curiosos. O que significa 358/2 Days? Ainda não se sabe, mas pode apostar que o mistério valerá qualquer espera.

O ESTILO GRÁFICO é inconfundível



GLOSSÁRIO DE KINGDOM HEARTS

Kingdom Hearts pode ser extremamente complexo, apesar das aparências. Veja abaixo as pessoas e termos que você verá com mais frequência durante o game.

Ansem the Wise: Originalmente um grande sábio, Ansem pesquisava o poder dos hearts, buscando utilizar todo poder proveniente deles como uma maneira de defender seu mundo das forças da escuridão. Durante suas pesquisas descobre, porém, que seus experimentos estavam na verdade ligados a ataques de Heartless em outros mundos. Isso o levou a interromper seu trabalho. Seus aprendizes, contrariados, se voltaram contra ele e o baniram para um mundo de vazio.

DiZ: O nome que Ansem assumiu depois de seu banimento. Depois de conseguir fugir do vazio, se disfarçou para, buscando vingança contra a Organization XIII, tornar realidade seu plano de despertar Sora ao reuní-lo a Roxas.

Gummi Ships (Naves Gummi): Naves construídas de Gummi Blocks, material originário da casca protetora dos mundos. Gummi Ships podem ser utilizadas para viagens entre diferentes mundos.

Heart (Coração): Em Kingdom Hearts, corações não são exatamente como conhecemos. Nesse universo, os seres vivos são compostos de três partes: corpo, alma e coração (Heart). O corpo é o recipiente para a alma e o coração, sendo que a alma é o que dá vida ao corpo. O coração, por fim, é responsável por gerar, em todos, emoções, assim como luz e escuridão. Vale lembrar, o coração não é um corpo físico, mas sim energético. Nesse sentido, Worlds também podem ter corações próprios.

Heartless ("Sem coração"): O principal tipo de inimigo do games. Quando um ser é corrompido pela escuridão, seu coração deixa o corpo e se torna um Heartless. Como seres da escuridão, os Heartless passam a consumir outros corações, incluindo o de mundos.

Kairi: Melhor amiga de Sora e Riku. Com a destruição do mundo do trio, seu coração foi separado de seu corpo, entrando no de Sora. Ao saber disso, Sora sacrifica seu coração para libertar o de Kairi. O processo o transforma em um Heartless, além de criar seu Nobody (Roxas) e a de Kairi (Naminé). Quando Kairi encontra Sora em sua nova forma, porém, a luz de seu coração o transforma novamente em humano.

Keyblade: Um tipo de arma de origem desconhecida, em forma de chave. É especialmente efetiva contra Heartless e Nobodies, além de ser capaz de travar ou destravar as barreiras entre mundos. Apenas certas pessoas podem manipulá-las, como Sora, Roxas e Xion.

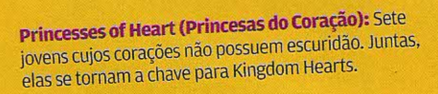
Kingdom Hearts: Uma imensa fonte de conhecimento e poder, é o "coração de todos os mundos", assim como de onde surgem todos os corações.

Naminé: A Nobody de Kairi. Como sua criação envolveu diversas circunstâncias especiais, Naminé tem o poder único de manipular ou apagar memórias. Forçada a apagar as memórias de Sora pela Organization XIII, ela eventualmente reencontra o rapaz e consegue recuperar suas lembranças, deixando-o num sono de suspensão por um ano.

Nobody (Ninguém): Uma criatura sem coração. Quando algum ser se torna um Heartless, ele deixa para trás seu corpo - esse corpo se transforma em um Nobody. Em sua maioria, os Nobodies tem formas incompletas e deformadas, porém, como é o caso da Organization XIII, quando o ser humano original possuía um coração forte, ele consegue manter seu corpo quando transformado em Nobody. Por não terem corações, os Nobodies não conseguem sentir emoções, havendo exceções como Roxas e Naminé, que foram gerados sob condições muito específicas.

Organization XIII: Um grupo de Nobodies poderosos, antagonistas de Sora e seus amigos. Eles buscam obter o poder de Kingdom Hearts para se tornarem "completos" mais uma vez. Os seis membros originais da Organization eram os Nobodies dos aprendizes de Ansem. Todos os membros, por alguma razão, tem nomes que começam com X. Conheça-os:

- I Xemnas
- II Xigbar
- III Xaldin
- IV Vexen
- V Lexaeus
- VI Zexion
- VII Saix
- VIII Axel
- IX Demyx
- X Luxord
- XI Marluxia
- XII Larxene
- XIII Roxas
- XIV Xion



Princesses of Heart (Princesas do Coração): Sete jovens cujos corações não possuem escuridão. Juntas, elas se tornam a chave para Kingdom Hearts.

Riku: Melhor amigo de Sora e Kairi. Inicialmente, havia sido possuído pelo Heartless de Xehanort, que depois seria vencido por Sora. Mais tarde, de volta ao controle de seu corpo, Riku se juntaria a DiZ para recuperar Sora.

Sora: Herói da saga Kingdom Hearts, além de um dos detentores da Keyblade. Depois de sacrificar seu coração para salvar Kairi, Sora acabou transformado em Heartless, gerando seu Nobody, Roxas, no processo. Mais tarde, recuperaria seu corpo graças a Kairi, mas como desgraça pouca é bobagem, a Organization XIII mais tarde apagaria a maior parte de suas memórias, sendo que Sora, com a ajuda de Naminé, mais tarde fica 1 ano em suspensão para recuperá-las.

Worlds (Mundos): Em Kingdom Hearts, diversos mundos existem separadamente, sendo que, em condições normais, não existe contato entre os seres de mundos diferentes. Mesmo assim, existem maneiras de entrar neles: Cada mundo é protegido de influência externa por uma proteção invisível, sendo que, quando o coração de um mundo é aberto, esta se desfaz, permitindo a viagem por Gummi Ships. Há uma segunda maneira, que seriam os chamados Corridors of Darkness (Corredores da Escuridão), caminhos inter-dimensionais que corrompem corações dos usuários com escuridão. Porém, na maior parte das vezes, seu acesso é limitado aos Nobodies e os Heartless.

Xehanort: Principal assistente de Ansem. Depois de banir seu professor a um mundo de vazio, continuou estudando a escuridão contida dentro dos corações. Seus experimentos o transformariam em um Heartless, que assumiria a forma de Ansem, colocando os mundos em perigo até que Sora e seus amigos o vencessem.

Xemnas: Nobody de Xehanort e líder da Organization XIII. NW

HÁ INÚMERAS MAGIAS e level-ups...



INFORME PUBLICITÁRIO





Adrenalina e velocidade são as palavras de lei na seleção do mês em lançamentos de games para o seu Claro. Para os amantes de corrida, GRID, Spy Hunter e até mesmo o ouriço Sonic garantem a diversão descompromissada. Para quem adora a série Família da Pesada, jogar o novo game é um requisito indispensável.



SONIC 2 CRASH

Sonic está de volta! Corra rápido como o vento, desafie a gravidade e escale montanhas verdejantes. Voe sobre as luzes cintilantes das cidades. Sonic 2 Crash marca a estréia de Tails, parceiro de Sonic! É a continuação de um dos maiores clássicos dos videogames, agora no seu celular.

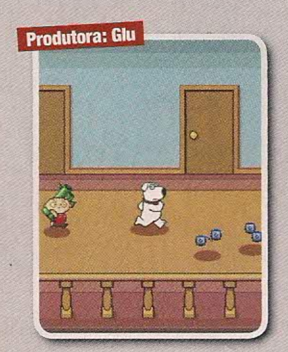
Produtora: Tectoy



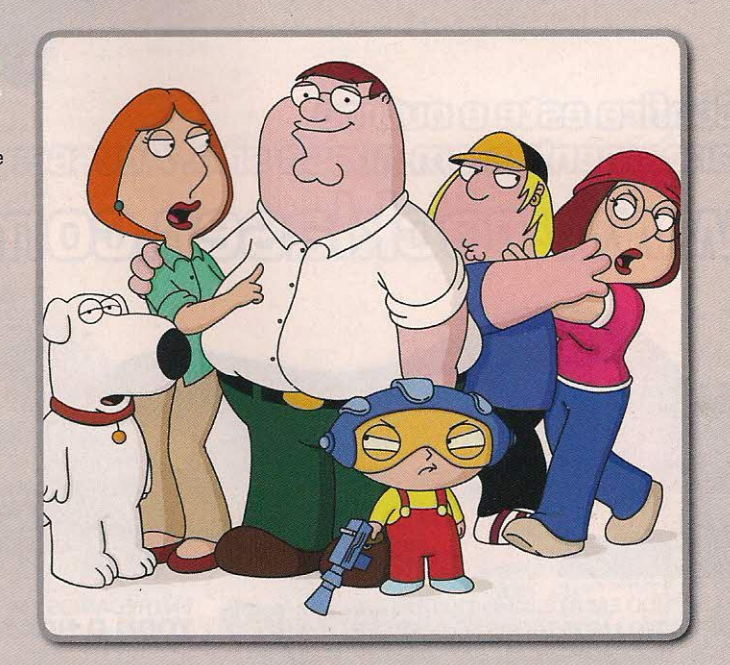
FAMÍLIA DA PESADA

Baseado na série de sucesso da FOX, Uma Família da Pesada agora também no seu celular e sem censuras! Divirta-se com os Griffin nesse jogo irado, jogue com o excêntrico Peter Griffin, com o bebê sádico Stewie e outros personagens conhecidos em mini-jogos baseados em situações hilariantes.

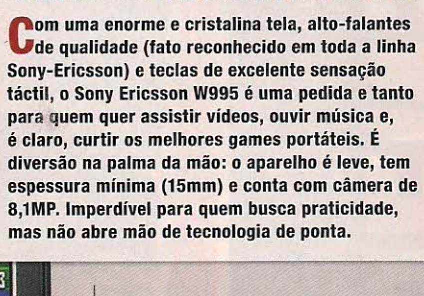
Produtora: Glu





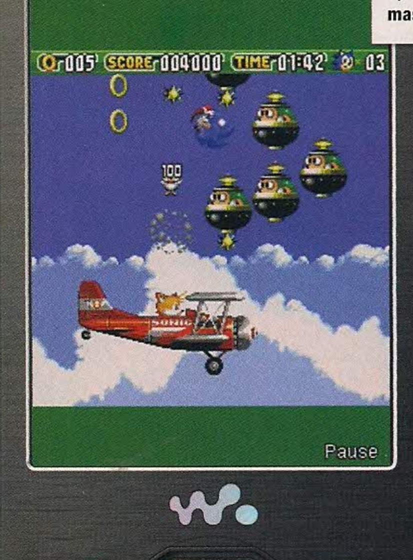


Destaque



SONY ERICSSON W995

Com uma enorme e cristalina tela, alto-falantes de qualidade (fato reconhecido em toda a linha Sony-Ericsson) e teclas de excelente sensação táctil, o Sony Ericsson W995 é uma pedida e tanto para quem quer assistir vídeos, ouvir música e, é claro, curtir os melhores games portáteis. É diversão na palma da mão: o aparelho é leve, tem espessura mínima (15mm) e conta com câmera de 8,1MP. Imperdível para quem busca praticidade, mas não abre mão de tecnologia de ponta.



SPY HUNTER



Produtora: EA Mobile



CORRA NOS ANOS 80 NO CLÁSSICO JOGO SPY HUNTER E EXPERIMENTE UMA VERSÃO MELHORADA COMPLETAMENTE NOVA! Mantendo-se fiel às suas raízes de arcade, este jogo é uma força da natureza. Rasge pelo Modo Clássico e crie armadilhas com óleo na estrada para atrapalhar os seus inimigos. Queime a borracha no Modo Avançado com armas atualizadas, como lança-chamas. Mude para uma lancha a motor! Conduze pelas ruas dominadas pelo crime e tente não bater contra os civis. AVENTURE-SE COM SPY HUNTER EM UMA VIAGEM INESQUECÍVEL!

GRID



Produtora: Glu



Race Driver: GRID a corrida acima de tudo. Pilotando potentes carros de corrida, como: Audi, Mustang e Honda, você irá competir para conquistar os mais prestigiados campeonatos. Comece do zero, construa sua carreira e contrate os melhores membros para criar uma equipe de sucesso.

Top 5 Downloads do Mês



1. A Era do Gelo 3
2. The Sims 3
3. Need for Speed Undercover
4. Resident Evil Degeneration
5. Uma Noite no Museu 2



Para baixar, acesse o navegador web do seu celular ou envie uma mensagem de texto com a palavra IDEIAS para o número 250. Se preferir, acesse o site www.claroideias.com.br



Consulte a disponibilidade do serviço, tarifas e compatibilidade com o seu aparelho em www.claroideias.com.br ou ligue para 1052.

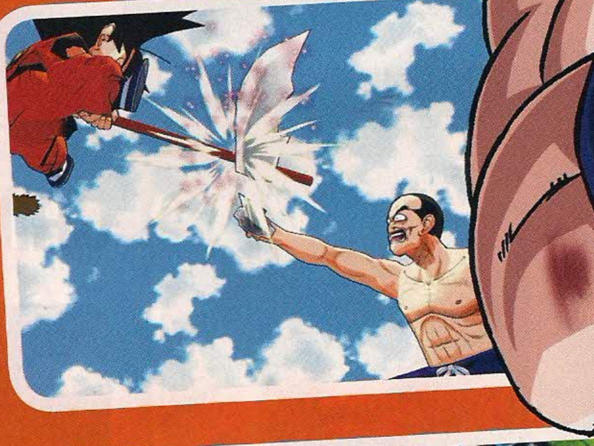
DRAGON BALL: DE VOLTA ÀS ORIGENS

Goku e os guerreiros Z invadem o Wii e DS de uma só vez

— Ricardo Farah











Oi, eu não sou o Goku! Mas estou aqui para lhe contar um pouco de mais dois grandes sucessos da franquia Dragon Ball nos games. Assim como nosso amigo encanador, Goku é famoso por figurar uma verdadeira infinidade de games dos mais variados gêneros e para praticamente todos os consoles que já foram lançados. Hoje, os direitos da produção dos games baseados na obra de Akira Toriyama, estão todos com uma única produtora: a Namco Bandai. E isso quer dizer que daqui para frente, dificilmente teremos um jogo fraco da franquia. Por este mesmo motivo a gigante dos games atualmente está produzindo três novos games de Dragon Ball, sendo dois exclusivos para consoles da Nintendo. Fique de olho no que vem pela frente e acompanhe os principais detalhes dos games mais aguardados de Goku e seus amigos.

DRAGON BALL: REVENGE OF KING PICCOLO

Plataforma: Wii
Produção: Namco Bandai
Desenvolvimento: Namco Bandai
Gênero: Plataforma
Lançamento: outubro de 2009

Aos fãs de Dragon Ball, quando perguntados o que faz de qualquer game da franquia uma representação fiel do desenho animado, as respostas são sempre as mesmas. Dragon Ball, por tradição no anime, é o que é graças à sua história genial contada de forma tão pura quanto



MESCLANDO AÇÃO, LUTA E GRÁFICOS BELÍSSIMOS, Goku dá um verdadeiro show

genial, ao lado de combates empolgantes e vilões terrivelmente malignos.

A nova investida da Namco Bandai no Wii foge completamente da premissa que colocou a franquia de Akira Toriyama no devido patamar quando estamos falando dos games. Isso quer dizer que em Revenge of King Piccolo, diferente da série Budokai onde o combate era o que comandava o game, estamos falando de um jogo de plataforma, com objetivos a serem cumpridos e muitos inimigos para serem enfrentados. Por este motivo que faz todo sentido o jogo ser baseado na primeira fase do mangá/anime, com Goku ainda criança conhecendo mais sobre o planeta em que vive e procurando as esferas do dragão antes que seus inimigos as encontrem primeiro. Como Todd Thorson, diretor de marketing da Namco Bandai disse, "este é o primeiro jogo baseado na primeira fase da série que será lançado no ocidente para um console". E este é o principal motivo que faz merecer sua atenção.

AVANTE, JOVEM SAIYAJIN

Muito antes de saber que é um Saiyajin que veio parar no planeta Terra, Goku fez fama entre os terráqueos por se destacar como um lutador de habilidades incríveis e resistência fora do comum. Em Dragon Ball: Revenge of King Piccolo a história conta exatamente o que acontece nos dois terços restantes da primeira fase da série. Em outras palavras podemos dizer que este é, sim, uma continuação direta da história de Dragon Ball Origins para Nintendo DS, quando Goku participa do seu primeiro torneio de artes marciais (o Budokai Tenkaichi) e é derrotado no duelo final para Jackie Chun (o Mestre Kame disfarçado).

Revenge of King Piccolo, como o nome sugere, conta o nascimento do rei Piccolo, quando ainda era um vilão que tentou conquistar o planeta. Se você já conhece a história da série deve estar se perguntando sobre outras sagas como a equipe Red Ribbon. Pois saiba que como falamos no começo da matéria, o game contará exatamente TUDO que aconteceu com Goku em sua infância e adolescência. Ou seja, prepare-se para rever momentos cômicos e ao mesmo tempo empolgantes que fizeram da série Dragon Ball o sucesso que é até hoje pelo mundo.

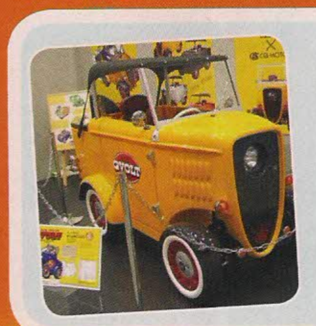
ACETATO EM FORMA DE POLÍGONO

Outra certeza que faz um game de Dragon Ball um sucesso é o seu visual com estilo semelhante ao desenho animado. No novo game da Namco Bandai não será diferente. Os gráficos farão uso do estilo Cel-Shading, que deixa os modelos poligonais 3D com aspecto de desenho animado. E com o poder gráfico do Wii, espere para ver um dos visuais mais próximos à qualidade do desenho animado, com a adição de efeitos especiais (com explosões e magias) mais belos que o próprio desenho.

Por se tratar de um jogo de plataforma (como o bom e velho Mario), a saída para não prejudicar a jogabilidade foi desenvolvê-la para ser o que chamados de estilo 2.5D, ou seja, o visual é 3D, mas a movimentação do personagem é 2D, no melhor estilo dos jogos de plataforma dos anos 90 em side-scroll (movimentação lateral pela tela). Claro que Goku poderá se movimentar para o fundo e para a frente do cenário, mas no geral o controle do personagem será muito semelhante ao mais novo game da série Klonoa.

POBRE RED RIBBON

Durante a aventura, Goku enfrentará uma infinidade de inimigos que farão de tudo para impedir a missão do jovem de encontrar as esferas do dragão. Os combates trarão praticamente todas as habilidades que o jovem de cabelos espetados possui no desenho, incluindo o báculo sagrado, a nuvem voadora e, obviamente o poderoso Kame-Hame-Ha. Os combates farão uso dos controllers tradicionais do Wii de forma que o sensor de movimento será usado principalmente para momentos específicos, como nas lutas contra os chefões principais, mas claro que também poderão ser usados para o desenvolvimento de combos e ataques em múltiplos inimigos no cenário. Por falar em cenários, prepare-se para revisitar todos os locais vistos no anime, com



VOCÊ SABIA?

Akira Toriyama chegou até mesmo a desenvolver um projeto de um carro no Japão. Com o nome de QVOLT, o bólido conversível com assento único desenvolvido pela CQ Motors, teve apenas nove unidades produzidas exclusivamente para colecionadores que puderam pagar a bagatela de 2 milhões de Ienes (quase 40 milhões de Reais).











CRONOLOGIA DA SÉRIE

Contar em poucas linhas toda história que acontecem em exatos 508 episódios não é uma tarefa das mais fáceis. Mesmo assim preparamos um resumo de toda história das aventuras de Goku. Nem precisamos falar que trata-se de um spoiler completo do mangá, anime e, por conseqüência dos jogos da série. Mesmo assim vale uma lida para quem quer relembrar as aventuras do Saiyajin mais poderoso do universo.

Dragon Ball



O início da série conta as aventuras de Son Goku, um garoto com um coração bondoso e espírito valente que vive nas florestas aos cuidados de seu avô Son Gohan. Goku misteriosamente possui uma cauda de macaco, na qual é justamente o seu ponto fraco. Logo no primeiro episódio o avô de Goku já está morto e o garoto conhece uma jovem chamada Bulma que vive na cidade grande. A garota de cabelos azuis mostra para Goku uma espécie de radar no qual ela chama de "radar do dragão" e usa para encontrar as sete esferas do dragão. Goku, por sinal, possui a esfera de número quatro que foi um presente de seu avô. Começa então uma jornada repleta de mistérios e desafios para Goku e Bulma. Juntos, eles conhecem Yamcha, Oolong e o imortal Mestre Kame. Ao lado de Krillin, seu novo parceiro de combate, Goku recebe os treinamentos do Mestre Kame para participar do grande torneio de artes marcias.

A trama se desenrola por aventuras das mais diversificadas possíveis. Goku descobre que a organização Red Ribbon e seus robôs buscam as esferas do dragão para conseguir dominar o mundo. Em contrapartida, os heróis com o passar dos anos conhecem Tenshinhan e Chaos, outros inimigos nos torneios que logo se tornam grandes amigos.

Goku passa por treinamentos com o Mestre Karin e Yajirobe, bem como o Mestre Kami-Sama que o prepara para ser o melhor lutador do Torneio de Artes Marciais. No entanto, o mesmo Kami-Sama possui um clone maligno conhecido como Piccolo Daimao que busca aniquilar com todos os humanos durante o torneio. Goku consegue vencê-lo graças ao seu Kamehameha e suas outras habilidades.

Dragon Ball Z

Goku já é um adulto casado com Chichi e tem um filho chamado Son Gohan (em homenagem a seu avô). A paz que parece reinar na Terra é comprometida com a chegada de um alienígena chamado Raditz. O vilão diz que é irmão de Goku e pertence à raça dos Saiyajins. Goku acaba sendo morto pelo seu próprio irmão que, é derrotado por Piccolo,



que acaba ficando com Gohan para treiná-lo até que outros Saiyajins surjam para destruir o planeta. Três anos se passam e todos os guerreiros já estão treinados para o combate decisivo. Goku, que recebeu os ensinamentos do Mestre Kaio no outro mundo, é revivido com a ajuda das esferas do dragão e surge para enfrentar Nappa e Vegeta, o príncipe dos Saiyajins. Alguns dos heróis são mortos, mas Goku consegue vencer Nappa, enquanto Vegeta foge com sua nave espacial.

A segunda parte da saga Z leva os heróis no planeta Namekusei em busca das esferas do dragão originais para reviverem Piccolo na Terra e conseqüentemente conseguirem as esferas da Terra novamente. No entanto uma outra força alienígena também está atrás das esferas do dragão. Comandados pelo general Freeza, guerreiros como Dodoria, Zarbon, as forças Ginyu e até mesmo Vegeta, travam um duelo contra os "Guerreiros Z" para conseguirem as esferas.

Vegeta se une a Gohan e Krillin na batalha mas acaba sendo morto por Freeza logo em seguida.

a inclusão de puzzles para serem decifrados e armadilhas secretas que precisam ser desarmadas.

Ao longo da história, novas habilidades poderão ser aprendidas pelo jovem guerreiro através do sistema de compras com o uso de skills points conquistados ao derrotar cada inimigo (com em DB Origins). Isso sem falar dos duelos contra os inimigos principais da história, como o líder da Red Ribbon, Tao Pai Pai e o próprio Piccolo, que trarão desafios completamente inusitados.

FRANQUIA DE SUCESSO



Criado por Akira Toriyama em 1984, Dragon Ball começou como um mangá lançado semanalmente na revista Shonen Jump e rapidamente se tornou um sucesso absoluto, ganhando uma série de volumes únicos. O mangá durou cerca de dez anos atingindo sua edição número 42, até que o autor decidiu dedicar mais seu tempo à sua família.

Porém, o grande responsável pelo sucesso de Dragon Ball e sua legião de fãs, sem dúvida foi o anime da série que já estreou nos quatro cantos do mundo. Assim como no mangá, o anime foi dividido em sagas: Dragon Ball, Dragon Ball Z e Dragon Ball GT (este último exclusivamente em anime)

MAIS LUTA PARA O JOVEM GOKU

Além da aventura principal, o novo Dragon Ball para Wii trará também um modo para o famoso torneio de artes marciais. Nele, poderemos usar também o classic controller, uma vez que o jogo assumirá um estilo único de duelos na arena de combates. Nada foi confirmado quando a um possível modo online para o torneio, mas só de pensarmos que finalmente poderemos lutar contra a I.A do jogo ou contra um amigo em modo multiplayer usando personagens famosos da primeira fase do anime já garante a nossa alegria.

Junte todas estas informações especiais e a certeza de que

Resta Goku lutar contra o terrível e indestrutível general que também mata Krillin. Goku então consegue se transformar no lendário Super Saiyajin e vence Freeza, explodindo o planeta Namekusei logo em seguida.

A terceira parte de Dragon Ball Z traz Trunks, o Saiyajin que vem do futuro para derrotar dois andróides criados pelo Dr. Maki Gero, além de salvar Goku de uma doença. No entanto, além dos andróides 16, 17 e 18, os heróis acabam encontrando um vilão muito mais perigoso. Conhecido como Cell, o terrível vilão acaba absorvendo os outros andróides e tornando-se um colossal guerreiro. Goku, Vegeta e Trunks mesmo com os poderes Super Saiyajins e com a ajuda de Piccolo, Krillin, Tenshinhan e Yamcha não podem com o vilão. No entanto, o jovem Gohan é quem libera um poder oculto absolutamente intenso e que consegue derrotar Cell e restabelecer a paz na Terra.

Passam-se muitos anos, Gohan já é um adolescente e tem um irmão chamado Goten. Vegeta e Bulma têm um filho chamado Trunks (o mesmo que veio do futuro na saga anterior). Mais um torneio de artes marciais se inicia, com o favorito Mr. Satan organizando. Gohan conhece Videl e juntos com seus amigos participam do torneio que é interrompido por uma força alienígena.

Os heróis descobrem que o terrível Babidi e seu protetor Dabura buscam despertar o terrível Majin Buu para dominar todo o universo. Goku volta do outro mundo para ajudar os heróis a vencer o terrível vilão, porém, mesmo com a incrível habilidade do Super Saiyajin 3, Goku não tem chances contra Super Buu. Eis que surge a incrível técnica chamada fusão. A técnica é ensinada para os jovens Goten e Trunks que se transformam em Super Saiyajin Gotenks, além de Goku e Vegeta que realizam a fusão com a ajuda dos brincos Potara, transformando-se em Vegeto. Mesmo assim, Buu só consegue ser derrotado com uma incrível Genki Dama de Goku que teve a ajuda de Mr. Satan pedindo a energia de todos os habitantes da Terra. Buu então reencarna em um garotinho chamado Uub que segue uma aventura com Goku para treinar, terminando assim a saga Z.

Dragon Ball GT

A última saga de Dragon Ball não foi escrita por Akira Toriyama e, conseqüentemente não teve uma versão em mangá. Mesmo assim, o anime teve supervisão do autor que acabou dando aquele toque final à série.

A história se inicia com Goku se transformando novamente em criança graças ao pedido do terrível Pilaf às esferas negras do dragão. Com isso, a única forma de trazer Goku a sua idade atual é procurando pelas esferas que foram espalhadas pelo universo todo. Para a missão, vão o pequeno Goku, Trunks que agora é adolescente e Pan, a neta de Goku. Juntos, eles encaram os mais divertidos e emocionantes desafios nos vários planetas por onde buscam as esferas do dragão.

Ao voltarem à Terra, os heróis são obrigados a enfrentar os dragões de cada esfera do dragão devido a cada pedido feito para Shenlong durante toda a saga Dragon Ball. Goku e Vegete conseguem assumir o poder do Super Saiyajin 4 e fazem a fusão transformando-se em Gogeta e vencem o terrível Li Shenron, trazendo finalmente a harmonia e paz a todo universo.

RADITZ É UM VILÃO CHEIO DE ESTILO, mas não é páreo para Goku



A ARTE DE AKIRA TORIYAMA é inconfundível

teremos o áudio tanto em inglês quanto no original japonês e, muitas, mas muitas horas de jogo, fica a tenha certeza de que este será um dos melhores jogos de plataforma já produzidos para o Wii. Seja para fãs ou não das aventuras de Goku.





DRAGON BALL Z: ATTACK OF THE SAIYANS

Plataforma: DS
Produção: Namco Bandai
Desenvolvimento: Namco Bandai
Gênero: Plataforma
Lançamento: novembro de 2009



A história de Dragon Ball Z seguramente é a que mais fez fama no Brasil. Muito pelo desenho ter sido reprisado incontáveis vezes tanto na TV aberta quanto paga, mas principalmente por ser a mais das sagas de Goku e seus amigos. Nos games não é diferente. Cerca de 80% de todos os jogos já produzidos da franquia (estamos falando de mais de 60 jogos se somarmos todas as plataformas) é baseado na saga Z. Por este motivo, mais um game da série Z pode soar como repetição e passar despercebido por muita gente. Mas este novo título para DS merece sua atenção.

DA AÇÃO AO RPG

Dragon Ball Z: Attack of the Saiyans só pelo seu gênero já difere da grande maioria dos jogos da série. Muito longe de um simples jogo de ação ou de luta, o novo game para o portátil é, digamos, um RPG das antigas. Em suma, os jogadores aqui encontrarão o mundo para ser desbravado em um gigantesco e, aparentemente, infinito mapa. Como todo bom RPG, ao encontrar um inimigo você é levado para uma outra perspectiva de jogo, em que você deve enfrentar seu oponente no sistema de combate baseado em turnos (como em Final Fantasy, por exemplo). O seu grupo poderá contar com até três guerreiros ao mesmo tempo, que enfrentarão um ou mais inimigos simultaneamente.

No DS um RPG neste estilo só seria possível (e faria sentido) se fosse em sprites 2D. E é assim mesmo que o jogo está sendo produzido. Mesmo assim, prepare-se para ver muitas animações memoráveis à série e muitas cenas especiais durante os golpes realizados durante os combates.

ESSES SAIYAJINS...

Diferente da grande maioria dos outros jogos baseados na série Z, como o próprio título sugere, em Attack of the Saiyans a história conta apenas a fase em que Raditz chega à Terra para acabar com seu irmão Goku e revelar sua origem alienígena e se estende até a a derrocada de Vegeta e Nappa. Em termos cronológicos, esta fase do desenho animado não chega a durar nem 30 episódios. Mas como estamos falando de um RPG, muito será adicionado para aumentar a variedade e evolução dos personagens.

A começar pelo heróis disponíveis. Além de Goku, Piccolo, Gohan, Krillin, Yamcha e Tenshinhan dividem a lista de guerreiros que poderão ser usados durante a aventura. Claro que haverão momentos específicos para se jogar com cada personagem, mas em linhas gerais, cada qual trará suas próprias habilidades que poderão ser usadas tanto individualmente quanto em conjunto com seus amigos.

Os combates trarão opção para ataques simples, sequências de combos e, principalmente, variedade de magias e ataques especiais. Além disso, cada personagem trará uma barra de Ki específica que deverá ser usada para desvendar puzzles e abrir novas áreas pela aventura, exigindo assim que você alterne entre todos os guerreiros disponíveis.

Para complemento da história, prepare-se para enfrentar uma horda de outros Saiyajins de classe inferior que também estão invadindo o planeta Terra, bem como não se esqueça que os chefões mais importantes (como o príncipe Vegeta) garantirão momentos realmente desafiadores para o jogo.

EM BUSCA DAS ESFERAS

Paralelamente à missão principal de salvar o planeta do ataque Saiyajin, Goku e seus amigos terão outras missões especiais como coleta de itens, resgate de vítimas inocentes e, principalmente, busca pelas esferas do dragão. Para ajudar na missão, uma série de itens e um sistema de evolução de habilidades e KI marcarão presença no novo game.

Este sistema de evolução também será responsável pela variedade de inimigos que enfrentaremos durante a história. Ou seja, quanto mais poderoso seus personagens ficam, mais difíceis (e obviamente também poderosos) seus oponentes serão.

FAÇA COMO GOKU: CONCENTRE SEU KI

Attack of the Saiyans já é o quarto game da série Dragon Ball a ser produzido para o Nintendo DS. Mas seguramente é o que trará o maior gameplay e variedade de opções para serem descobertas, uma vez que estamos falando de um RPG com muitos personagens selecionáveis e com uma das histórias mais importantes da franquia. Prepare-se para não desgrudar do seu portátil por muitas horas (e dias) seguidos. NW

O AUTOR E SUA OBRA



Akira Toriyama começou sua carreira como designer gráfico desenhando paisagens e cenários dos mais variados possíveis. Iniciou sua carreira como desenhista de mangá em 1978 na revista Shonen Jump com uma história chamada Wonder Island. Porém, seu primeiro grande sucesso veio em 1980 com Dr. Slump que alcançou a marca de quase 30 milhões de cópias, além de uma série de desenhos animados. Em 1984, Akira estreou com seu Dragon Ball que logo se tornou um mega-sucesso no Japão e no resto do mundo.

Porém, o que pouca gente sabe é que Akira Toriyama baseou a história de Son Goku unindo duas lendas orientais: uma lenda chinesa que conta sobre a existência de sete esferas que reunidas invocariam um dragão capaz de conceder qualquer desejo, e uma outra lenda indiana sobre um macaco humanizado que voava em uma nuvem acompanhado de um bastão mágico. Akira também foi responsável pelos jogos da série Dragon Quest sendo designer de personagens e criando todos os ambientes que a série tem.





688
668







Aguarde
lagarto22



FELIZ NATAL





PETPARK

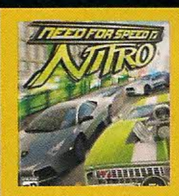



UOL
LOJA DE JOGOS

UOL
O MELHOR CONTEÚDO

ATIVANDO O NITRO!

O novo Need for Speed é o mais impressionante nos consoles Nintendo
— Lucas Patricio



Plataforma: Wii e DS

Produção: Electronic Arts

Desenvolvimento: EA Montreal

Gênero: Corrida

Jogadores: 1-2

Lançamento: 17 de novembro de 2009

Você com certeza já jogou ou pelo menos escutou falar de Need for Speed. Além de ser uma das franquias de corrida mais famosas de todos os tempos, ela também é velha conhecida dos consoles e portáteis da Nintendo. No total, já foram nove títulos diferentes que passaram desde GameBoy Advance, Nintendo 64 e GameCube,até Nintendo DS e Wii.

Se você é um daqueles que se divertiu muito com os Need for Speed na geração 128-bit, no GameCube, assim como eu, sabe exatamente a responsabilidade que o mais novo game da série carrega. Nitro não é apenas a nova esperança dos fãs, mas também a aposta máxima da Electronic Arts, que espera finalmente conseguir atingir os diferentes públicos da Big N sem deixar ninguém desapontado.

DERRAPADAS

NFS Nitro é exclusivo para o Wii e DS. Essa exclusividade aconteceu após dois trágicos aparecimentos da franquia no Wii. Sejamos sinceros: a única coisa que queremos de Pro Street e Undercover, episódios anteriores da série, é distância. E depois de dois anos de muitas reclamações do público, que já não aguentava mais as versões adaptadas de outros consoles, a EA resolveu colocar um de seus estúdios para trabalhar em um título feito do zero, para que todos os recursos do Wii e do DS fossem aproveitados de forma inteligente. E a EA Montreal, que já trabalhou em vários jogos dessa geração da Nintendo, é quem ficou responsável por produzir esse episódio decisivo.

A principal preocupação da EA Montreal era criar uma experiência que fosse agradável tanto para o novo público casual e quanto para os jogadores hardcores. Claro que nunca é possível agradar os dois lados de forma idêntica, e Nitro acaba pendendo mais para o lado casual, mas isso não significa que ele será um jogo cheio de personagens bonitinhos e fofos.

NEED FOR SPEED COMO NUNCA

Fazia tempo que um Need for Speed me impressionava tanto como Nitro. Antes de falar sobre as novidades e detalhes, é interessante citar o que todo mundo quer saber: o jogo é um dos mais bonitos já feitos para o Wii. Pronto. Ficou mais tranqüilo agora?

A EA Montreal sabe que o poder gráfico do console da Nintendo não é muito grande, mas quando um jogo

OS CARROS ESTILOSOS lembram os clássicos de corrida dos Arcades

é feito pensando no hardware do Wii, as coisas mudam de figura. Nitro tem visuais extremamente caprichados, que possuem um filtro com muitas cores e gráficos que chegam até parecer cell shading, criando até mesmo certo exagero em algumas partes dos modelos automobilísticos. É difícil explicar se essa mudança visual é boa ou ruim, na verdade, assistir Nitro rodando em 60 quadros por segundo (uma taxa de frames praticamente obrigatória para jogos que querem simular alta velocidade) com cenários personalizados (falamos disso mais tarde) e efeitos lindos, só nos deu uma certeza: a escolha foi certa.

Outra característica que marca presença são os policiais, que aparecem no meio das corridas para atrapalhar a vida de quem esta tentando fazer uma corrida "tranquila".

Durante algumas corridas os policiais vão aparecer para bloquear uma passagem ou tentar atrapalhar os corredores de rua. Nada evolucionário, mas serve como uma forma de equilíbrio para que os jogadores que estão na frente tenham que ralar para manter a posição. As cidades confirmadas incluem Madri, Cairo, Singapura e Rio de Janeiro, com direito a "polícia" escrita nos carros das autoridades.

Falando sobre os modos de jogo, já estão confirmados os tradicionais Race, Drag Race, Time Trials e Drift Race. Um multiplayer cooperativo para até quatro pessoas também já é certeza. Basta esperar para ver se um modo online vai surgir por aí.

EA MONTREAL



Montreal é uma produtora criada e administrada pela Electronic Arts. Situada na cidade de Montreal, a segunda maior do Canadá, esse estúdio da EA existe desde 2004 e é o responsável por dois títulos originais, um deles é Boogie, exclusivo das plataformas da Nintendo. Além disso, a EA Montreal também trabalhou em SSX Blur, Skate It e Spore Heroes, ótimo jogos de Wii e DS, dando um portfólio suficiente para o estúdio encarar o novo desafio de fazer uma versão definitiva de Need for Speed para as plataformas da Big N.

EFEITOS DE VELOCIDADE são muito bonitos

NOVIDADES

Se Need for Speed Nitro foi feito desde o começo com o Wii em mente, é claro que temos um leque de novidades interessantes. A primeira, que não chega a ser novidade, mas vale sempre destacar, é os controles. Os produtores já confirmaram que todos os esquemas de jogabilidade serão suportados. A novidade (agora sim) fica para uma forma nova de se jogar, utilizando apenas um Wii Remote de forma vertical. Com o botão A você acelera o, faz os drifts com o B e controla o carro utilizando o sensor de movimentos do controle. Pois é, essa não nos parece a melhor opção, mas fica registrada a boa intenção dos produtores em disponibilizar todos os tipos de controles possíveis.

A jogabilidade é simples e nada realística. Nitro não é nem quer ser um simulador de corridas. A proposta aqui é trazer diversão em corridas com muita velocidade. Portanto, o estilo adotado é arcade total, com direito até mesmo a alguns itens espalhados nas pistas para reparar o carro e ganhar mais nitro. Não, não precisa se preocupar; nada de cascos verdes ou cascas de banana.

Falando do nitro, durante as corridas esse gás proporciona não apenas uma velocidade enorme como também a possibilidade de grafitar os prédios que estão em sua volta. Como assim? Quanto mais rápido você correr, mais chances de marcar território com seu símbolo pessoal. Esse sistema pode parecer estranho, mas grafitar as ruas do circuito em que você esta correndo com suas cores é uma ideia inovadora no gênero e bem divertida. Quem já jogou o modo de "pintura" dos antigos Tony Hawk's sabe do que estou falando.

As pinturas feitas na cidade são baseadas no símbolo e cores utilizados no carro, que como todo Need for Speed pós a versão Underground, comporta uma ampla variedade de personalização do visual.

O Wii Remote torna a experiência de montar um visual para sua caranga muito mais simples e funcional do que com os controles convencionais.

Assistindo aos vídeos que já foram liberados, é fácil identificar que as corridas acontecem com carros a uma velocidade muito alta e isso poderia ser um problema nas curvas para quem arriscar jogar nas opções com o Wii Remote. Mas uma adição interessante de drifts, as famosas derrapadas, ao apertar apenas um botão, se mostram eficientes não apenas para ganhar pontos, mas também para conseguir fazer as curvas em alta velocidade e sair inteiro.

AGORA OU NUNCA

Nitro vai ter velocidade, gráficos impressionantes, taxa de frames estável, novidades na jogabilidade, até 12 corredores ao mesmo tempo e mais de 30 opções de carros. Esses dados só podem apontar para uma versão definitiva da franquia. Ele já é um marco no Wii não por sua qualidade, que ainda não podemos julgar, mas por sua importância: se a série não se revolucionar agora, pode ser tarde demais para uma recuperação. O público do Wii é uma fatia de bolo que a EA não quer perder de forma alguma - esperamos que o pessoal que se divertiu horrores com os episódios geniais da franquia há alguns anos também seja lembrado. NW

VELOCIDADE PORTÁTIL



Claro que o DS não ficaria de fora da novidade da Electronic Arts. Nitro vai ter uma versão no DS caprichada, e como as versões anteriores do portátil já foram todas feitas sob os moldes para ele, o que mais esperamos é que o sistema de grafite e personalização dos carros funcione de forma tão eficiente quanto o que promete a versão para Wii. Além disso, o controle com a Stylus será a novidade na jogabilidade, sem falar dos prometidos 10 modos diferentes e presença de mini-games. Os visuais mostrados na E3 deste ano confirmaram que ele se trata de um dos mais bonitos jogos de corrida para o DS e ganhou até mesmo um prêmio do site americano IGN como o melhor game do gênero mostrado no evento para o portátil de duas telas.



Venha a um paraíso de ação e diversão
onde toda a família pode desfrutar!!!

Use o
novo acessório
Wii Motion Plus™
que te dá
maior precisão
aos teus movimen
Já incluído neste j



Visite-nos em: www.WiiSportsResort.com

Já vem com 12 modalidades esportivas para você!


Power Cruising


Swordplay


Frisbee®


Archery


Bowling


Cycling


Basketball

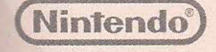

Canoeing


Golf

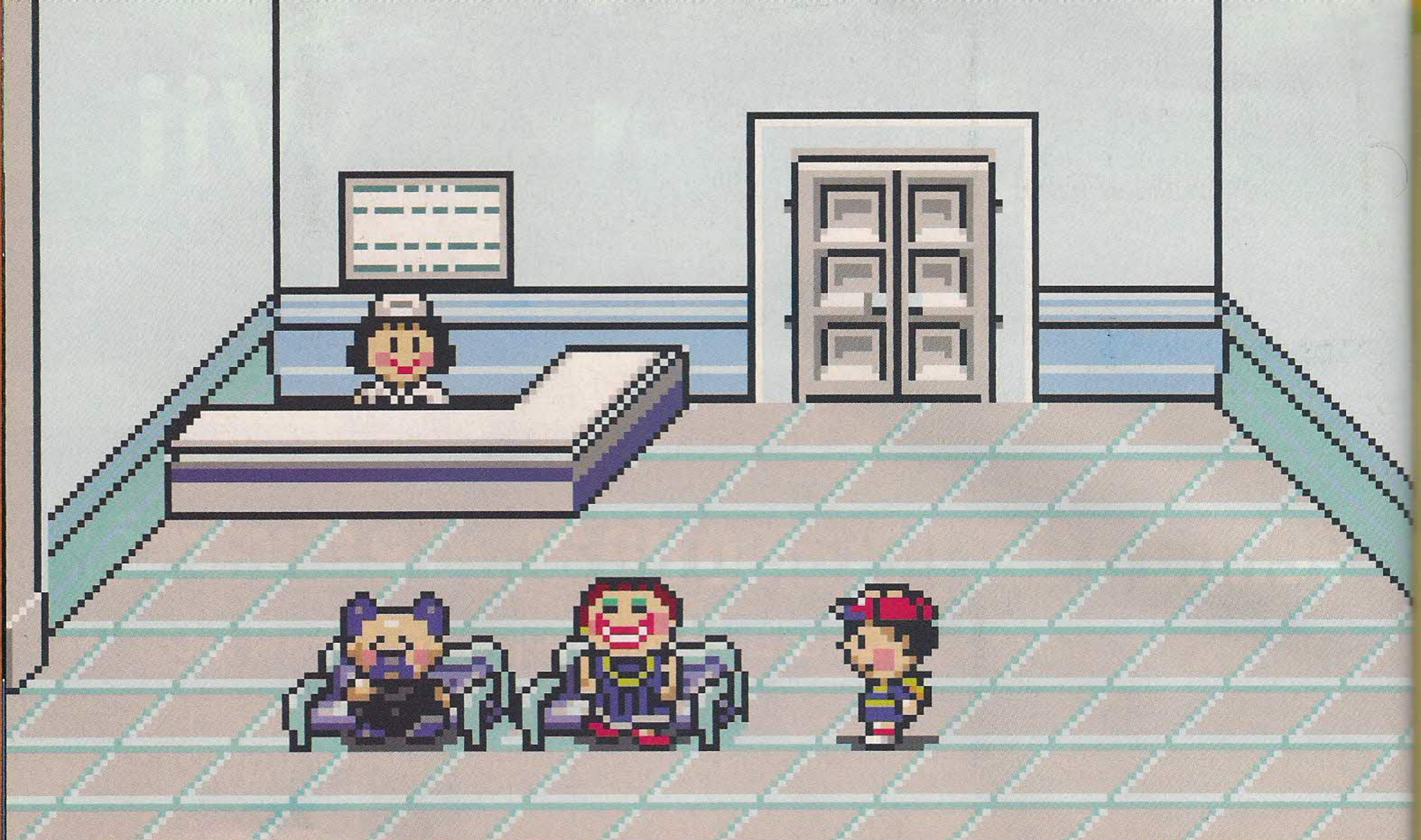

Air Sports


Table Tennis


Wakeboard







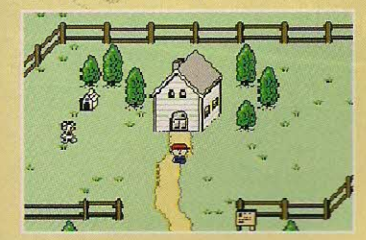
ESPECIAL MOTHER

Muitos jogos e às vezes séries inteiras ficam restritas ao Japão, sem qualquer representação norte-americana, o que resulta no completo desconhecimento de tesouros valiosos. Talvez não exista série nipônica com localização fragmentada mais famosa no ocidente que Mother. Dos três episódios, apenas um foi lançado oficialmente nos EUA, EarthBound, não impedindo a franquia de ser chamada pelo nome original materno. Claro que muito da popularidade é consequência da presença dos personagens em Super Smash Bros., mas para chegar a ponto de aficionados traduzirem Mother 3 por pura paixão é porque há algo brilhante por trás de tudo. Atendendo a pedidos com a generosidade típica de uma mãe, compilamos os fatos curiosos que rondam a estimada trilogia de RPGs da Nintendo.

– Alexei Barros

MOTHER

Plataforma: Famicom
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Ape Studios
Lançamento: 1989 (Japão)



Imagine um RPG 8-bits tipicamente japonês como... Esqueça Final Fantasy. Ainda mais tradicional, como Dragon Quest. Em vez de vilarejos medievais, cavaleiros, castelos, dragões, há lojas convencionais, carros malucos, ursos polares e hippies. Neste ambiente escalafobético desperta o protagonista Ninten (claro que as duas sílabas não são coincidência), que tenta desvendar o motivo dos acontecimentos paranormais que assolavam sua cidade. Obra de uma raça alienígena disposta a invadir a Terra. À medida que desvenda os mistérios sobre os antepassados e abate os extraterrestres, o herói, que é irmão das gêmeas Mimmie e Minnie, recebe o reforço das companhias de Loid, Ana e Teddy. Ninten também descobre que dispõe de poderes psíquicos durante a jornada.

A lembrança de Dragon Quest em detrimento de Final Fantasy não foi por acaso. Como nos episódios de I a VII da série da Enix, as batalhas por turnos acontecem com visão em primeira pessoa, visualizando os inimigos de frente. Os encontros eram aleatórios e muito frequentes, o que gerava dificuldade absurda. E causava profunda irritação, apesar da alta probabilidade de sucesso de fuga das lutas. Além disso, a janela com as opções de comando (falar, checar etc.) que se abria cada vez que você apertava o botão de ação é puro Dragon Quest. Mas para conseguir dinheiro é preciso matar inimigos? A forma é a mais natural possível: sacando a mesada do banco, depositada periodicamente pelo pai do protagonista, que ainda salva o progresso de jogo.

Mother foi obra da Ape Studios, hoje conhecida como Creatures. Por coincidência, a empresa é presidida atualmente pelo compositor Hirokazu Tanaka, um dos nomes mais importantes das músicas da Nintendo no passado (Metroid, Kid Icarus, Dr. Mario, Wrecking Crew, Balloon Fight...) que juntou esforços com Keiichi Suzuki, integrante da banda Moonriders que não trabalha primariamente com videogames, para a criação da envolvente e melódica trilha de Mother.

No Japão, Mother fez grande sucesso com 400.000 cópias vendidas e nos EUA... Nada. A aventura recebeu tradução completa em inglês em 1990, mas o jogo nunca foi lançado por uma decisão de marketing. A Nintendo preferiu não publicá-lo nos EUA por acreditar que uma franquia nova de NES naquele período faria sucesso somente com



NESS É PEQUENO, mas um grandioso herói!



DURANTE A AVENTURA, conquiste amigos para ajudá-lo

alto investimento de publicidade. Não compensava investir em um game 8-bits pouco antes do iminente lançamento do SNES, ainda mais que a popularidade do gênero RPG estava reduzida para um público pequeno.

A frustração por jamais a tradução alcançar o grande público acabou em 1998, quando Steve Demeter, o líder do grupo de tradutores de fãs Demiforce, descobriu a existência do protótipo da versão em inglês de Mother, conhecida por Earth Bound (separado mesmo). Originalmente na posse do indivíduo Greg Mariotti, que não revelou como conseguiu, o cartucho passou para as mãos do colecionador Kenny Brooks, e foi comprado pela quantia de 400 dólares por Demeter, com a ajuda de doações pela internet. Depois de os problemas terem sido resolvidos na emulação, a ROM traduzida se proliferou na rede com o adendo "Zero" no nome para evitar confusão com o sucessor. A despeito das dúvidas que circularam quanto à origem, o protótipo é verdadeiro, da Nintendo, conforme corroborou o tradutor Phil Sandhop ao site LostLevels.org. Mother acabou conhecido não-oficialmente como Earth Bound Zero, e pode ser jogado em inglês, ainda que ilegalmente pelo emulador.

EARTHBOUND

Plataforma: SNES
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Ape Studios e HAL Laboratory
Lançamento: 1995



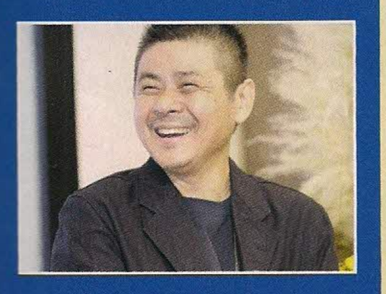
Se você olhar hoje para os atributos técnicos de EarthBound vai notar que não são embasbacantes quanto certos jogos que até saíram antes para Super Nintendo, como Donkey Kong Country e Final Fantasy VI, ambos de 1994. Em parte isso se deve ao fato de que EarthBound ficou pronto muito depois do esperado por dificuldades de programação da visão isométrica (em especial na movimentação da bicicleta do protagonista) e do tamanho do cartucho que primeiro foi de 8 megabits, depois 12 e finalmente 24 (contratempo causado sobretudo pela grande quantidade de músicas). O atraso não foi suficiente para o lançamento ocidental ficar muito próximo do advento do Nintendo 64, e a Nintendo resolveu apostar na localização de Mother 2: Gyiyg no Gyakushu estimulada pelo sucesso estrondoso no Japão. Investiu pesado na publicidade, com propagandas em revistas, pôsteres em lojas de videogame e até comerciais de TV, não o suficiente para fisgar os jogadores norte-americanos, que, em geral, não se encantaram com a simplicidade visual. Os que conheceram ficaram extasiados com o roteiro bem engendrado e os diálogos divertidos, repletos de piadas bem sacadas e elementos metalinguísticos. As referências à cultura pop ocidental, de The Beatles a Chuck Berry, de Monty Python a Os Irmãos Cara-de-Pau, fizeram EarthBound conquistar o status de jogo cult hoje em dia.

Se traçarmos paralelo com Mother, a continuação compartilha de muitas similaridades entre os personagens, o que ensejou infindáveis discussões e teorias cabeludas. A jornada de EarthBound inicia no momento em que o garoto Ness (repare na alusão a certo console 8-bits) acorda e descobre que um meteoro caiu próximo à sua casa. Depois que a polícia se afasta do local onde ocorreu o acidente, o jovem herói recebe a missão de salvar o mundo de um mensageiro do futuro. Também com poderes psíquicos,

eventualmente Ness recebe o suporte de Paula, Jeff e Poo.

Como no antecessor, foi mantida a antiquada janela de comandos, e os combates continuaram em primeira pessoa, mas, em vez da tela preta atrás dos inimigos, um fundo psicodélico conferiu mais vida às batalhas. A principal mudança ocorreu na abolição dos encontros imprevisíveis (em compensação, a probabilidade de fugir das pelejas ficou baixa), precisando encostar os inimigos para iniciar as lutas. A forma com que os toca implica em benefícios ou desvantagens no início do confronto. Caso consiga pegar os rivais de costas ou de lado, a tela fica verde e você pode desferir o primeiro ataque. Se acontecer de Ness ser surpreendido – o que ocorre com recorrência quando se tenta fugir –, a tela fica vermelha, fazendo com que o adversário avance antes.

Com a dupla de compositores Keiichi Suzuki e Hirokazu Tanaka estabelecida no jogo anterior, amparada por músicas adicionais de Hiroshi Kanazu e Toshiyuki Ueno, a trilha sonora ficou ainda melhor por conta do aumento de possibilidades oferecidas pelo SNES – e gigantesca como dita anteriormente.



O PAI DA MÃE

A série Mother é fruto da mente de Shigesato Itoi, um verdadeiro gênio. Olha que quem diz isso é o rabugento ex-presidente da Nintendo, Hiroshi Yamauchi. Ele ainda intitula o jogo de pesca Itoi Shigesato no Bass Tsuri No. 1 (lembre-se que os nomes nipônicos são lidos de forma contrária da ocidental) lançado somente no Japão para Super Famicom em 1997, com oito atualizações episódicas disponibilizadas por meio do acessório Satellaview. Em 2000, a edição definitiva Itoi Shigesato no Bass Tsuri No. 1 Ketteihan! chegou ao Nintendo 64 no Japão. Fora do mundo dos videogames, é escritor e ensaísta com apreço pela abordagem filosófica, e volta e meia dublador, como na animação Meu Vizinho Totoro de Hayao Miyazaki.

MOTHER 3

Plataforma: Game Boy Advance
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Brownie Brown, HAL Laboratory e Nintendo SPD Production Group No. 3
Lançamento: 2006 (Japão)



Pouco depois da finalização de EarthBound, Shigesato Itoi começou a trabalhar ainda em 1994 na continuação Mother 3 para Super Famicom. Em 1997, o projeto passou para o Nintendo 64DD sob o título Mother 3: Forest of the Chimera, com a intenção de que fosse um dos quatro jogos de lançamento do add-on. Depois do fracasso do periférico, o game foi movido para o Nintendo 64 em 1999, e estava previsto para sair em maio de 2000 como Mother 3: Fall of the Pig King (a palavra "Chimera" teve de ser excluída por problemas de direitos autorais), aproveitando o Rumble Pak. No evento Spaceworld 99, vídeo, fotos, músicas e até uma demonstração jogável foram apresentados em vão. A inexperiência do time de desenvolvimento com gráficos de 3D representou uma dificuldade imensa o bastante para que o jogo fosse cancelado em agosto de 2000.

Três anos mais tarde, a ressurreição. Os comerciais da coletânea Mother 1+2 lançada em 2003 para Game Boy Advance traziam uma mensagem avisando a retomada de Mother 3. Shigesato Itoi confirmou o jogo para GBA. Em uma ação conjunta da HAL Laboratory, Nintendo SPD Production Group No. 3 e Brownie Brown, Mother 3 (desta vez sem qualquer subtítulo) chegou às prateleiras no Japão em abril de 2006, 12 anos depois do início da produção. Só que o Nintendo DS estava no mercado norte-americano desde novembro de 2004, repetindo a maldição que assolou o primeiro Mother. Para completar, a baixa vendagem de EarthBound não motivou a Nintendo a publicá-lo nos EUA. Foi então que um grupo de fãs (http://mother3.fobby.net) trabalhou na tradução durante dois anos e lançou em outubro de 2008 um patch em inglês para Mother 3 no emulador, prática que não é ilícita desde que você tenha o cartucho original.

Depois de tantas idas e vindas, ironicamente o estilo gráfico de Mother 3 ficou do jeito que se imaginava em 1994. É o visual 16-bits muito próximo de EarthBound. Como de praxe, o roteiro é de extrema criatividade, com o garoto Lucas (agora sem qualquer referência à Nintendo) na missão de expulsar o malévolo Pigmask Army da Nowhere Island. Os encontros com inimigos e o sistema de combate por turnos e em primeira pessoa foram preservados, introduzindo elementos auditivos. Para fazer combos musicais, é preciso apertar os botões de acordo com o ritmo dos temas de batalha.

Por isso, Itoi precisou de alguém do próprio time de desenvolvimento para criar a trilha, não um colaborador, porque deveria compreender o funcionamento de tudo. Como não seria possível trocar milhares de mensagens com Keiichi Suzuki e Hirokazu Tanaka estava ocupado na presidência da Creatures, veio à tona o nome de Shogo Sakai da HAL Laboratory. As absurdas 250 faixas do sound player de Mother 3 comprovam o porquê de Itoi achar que não seria possível fazer o jogo sem Sakai. NW




FOSSIL FIGHTERS™
O despertar de uma era


NINTENDO DS

PLANETA POKÉMON

– Luiz Fernando "Jesus"

Promessa é divida e tem que ser cumprida. O planeta pokémon não deixa os seus leitores na mão e cumpre suas promessas. Neste mês você confere a cobertura do Unificado de Sinnoh da LOP-SP e o maior torneio nacional Pokémon: O Desafio a Elite Quatro). De quebra você ainda relembra as versões Gold e Silver e aprende mais sobre os cães lendários em nosso Raio X. Acompanhe.

EVENTOS



ANIME FRIENDS 2009

No mês de julho, entre os dias 10 e 19, aconteceu em São Paulo o Anime Friends 2009, evento que reuniu os amantes de mangá e anime, cosplay e shows musicais com cantores vindo diretamente do Japão. O evento proporcionou várias áreas para videogame incluindo os torneios Pokémon da LOP-SP e o Desafio a Elite 4. A Nintendo World esteve presente para acompanhar as disputas que aconteceram em sete dias de evento.

Na primeira semana a LOP-SP realizou o unificado de Sinnoh, abrindo mais uma oportunidade para os treinadores completarem as 8 insígnias antes do desafio a Elite 4.

DESAFIO A ELITE 4

Neste torneio ao longo dos quatro dias se enfrentaram mais de 160 treinadores, mas só quatro deles conseguiram consagrar-se campeões do desafio a Elite 4:



DA ESQUERDA PARA DIREITA: Jess, Fraldinha, Mokuba e Volbeat





1º Michel Mitsuo- "Apocalipse" (SP):

O mais novo membro da Elite 4,representante de São Paulo é um jogador cauteloso e habilidoso. Michel já venceu vários torneios em seu estado. Enfrentou a Elite quatro vezes das quais três foram com insígnias e uma por ser campeão do desafio a Elite 4 em 2008.

Michel também fez parte do quadro dos líderes de ginásio da LOP-SP por mais de 2 anos, possui ainda 8 insígnias válidas, podendo enfrentar a Elite mais uma vez se caso deixe o seu posto de membro da mesma. E agora no ano de 2009, foi convidado a fazer parte do seleto grupo da Elite 4.



2º Thiago Seixas "Dark King" (RJ):

O segundo membro da Elite sempre foi um jogador renomado e habilidoso dentro do seu estado, fazendo com que tivesse grande destaque como treinador carioca, vencendo muitos torneios e conquistando muitas insígnias. Thiago tornou-se discípulo e, posteriormente, líder de Ginásio no Rio de Janeiro. Presente na LOP-RJ desde o seu início, foi convidado a integrar o seleto grupo da Elite Quatro no final de 2008.



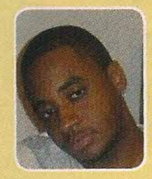
3º André Gustavo "AndrOide" (GO):

AndrOide se juntou a Elite há pouco tempo. Com grande destaque em seu estado e também em torneios Online, acabou entrando para a Elite pela sua grande habilidade e histórico no mundo Pokémon. É melhor ter cuidado quando jogar contra AndrOide porque certamente ele não terá pena de você.

4º Henrique Xavier "YU-GI" (RJ):

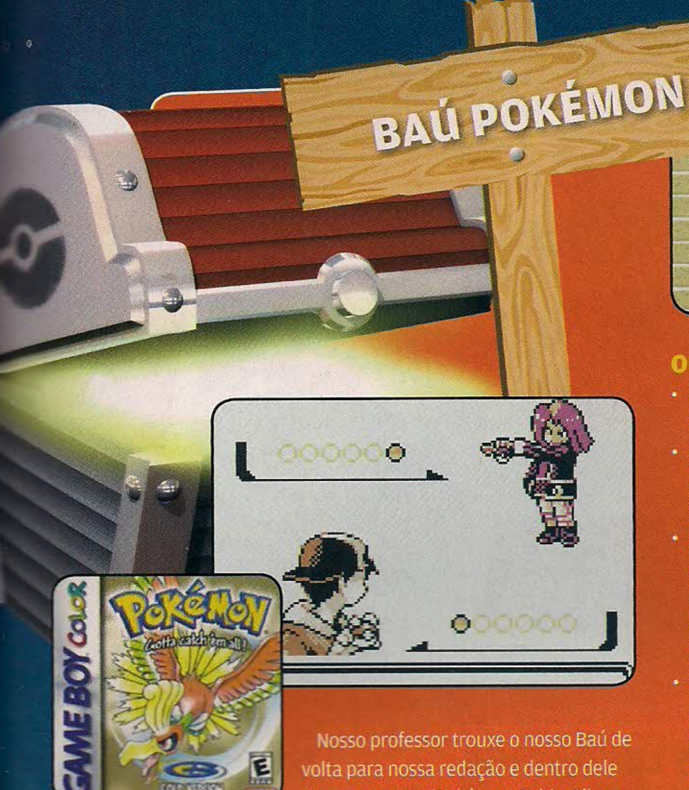


O mais antigo membro da Elite dispensa qualquer tipo de comentário. Grande campeão do estado carioca fez história na época de G/S/C e continua a mostrar seu excelente tempo de experiência fazendo com que seja o mais temido membro da Elite a se enfrentar. Cuidado ao passar aqui, porque certamente é um paredão a ser temido, e não é por menos, YU-GI é o membro que mais barrou treinadores, desde a primeira formação da Elite Quatro.



O campeão da ELITE - Erick "Teddy" (RJ):

Vencedor do primeiro dia do Desafio à Elite Quatro, no Rio de Janeiro, em dezembro de 2008. Teddy venceu Luiz LOP e se tornou o novo campeão. É um reconhecido treinador carioca, detendo, ainda, as 8 insígnias, que o qualificam a um novo desafio, caso perca seu cargo.



Nosso professor trouxe o nosso Baú de volta para nossa redação e dentro dele duas surpresas (Pokémon Gold e Silver para Game Boy Color) de 10 anos atrás. Então nada mais justo que relembramos este incrível jogo que na época foi um sucesso em campeonatos de Pokémon pelo Brasil.

Pokémon Gold e Pokémon Silver foram os primeiros jogos de Pokémon da Geração GSC, lançados a 21 de novembro de 1999 no Japão a 15 de outubro de 2000 nos Estados Unidos. Os Pokémon representantes destas versões são Ho-oh (Gold) e Lugia (Silver). São jogos da geração II.

Gold/Silver foram jogos com muitas novidades. Novos protagonistas (agora um menino e uma menina), um novo rival, um novo professor chamado Elm, 100 novos Pokémon, oito novos ginásios e insígnias, novas Pokébolas, novas formas de evolução e dois continentes (Kanto e Johto). O profº Oak também está presente no jogo (ele te dá a nova Pokédex), mas é o professor Elm que te orienta a maior parte do jogo.



OUTRAS NOVIDADES

- Outra novidade é que você enfrentará Ash logo depois que enfrentar a Elite 4.
- Você terá um aparelho multifuncional: O POKÉGEAR, que nada mais é do que um relógio com mapa, celular e rádio.
- Como nas versões Red/Blue, você tem três opções pra escolher seu Pokémon inicial: Chikorita, do tipo planta; Totodile, do tipo água; e Cyndaquil, do tipo fogo.
- Mais uma mudança foi a nova função do relógio interno, fazendo com que houvesse dia e noite, sendo possível capturar monstrinhos exclusivos que aparecem de dia ou de noite.
- Dois novos tipos de Pokémon foram introduzidos: o tipo Noturno e o tipo Metálico.
- Evee ganhou mais duas evoluções Espeon e Umbreon. Evee para evoluir para uma dessas duas formas depende do treinamento que é aplicado ,para evoluir pra Espeon tem que treina-lo durante o dia e para evoluir pra Umbreom durante a noite.
- Surge o Day-Care, um lugar que você deixa seu Pokémon aos cuidados de um casal de velhinhos que ajudam o monstrinho a subir de nível, ficar mais feliz e, principalmente, cruzar com outro Pokémon
- Com novas evoluções e pré-evoluções, surgiram novos meios de evolução, como felicidade e troca por item.
- Alguns Pokémon podem evoluir quando estão muito felizes, outros, além de serem trocados, devem estar segurando um item especial para poder evoluir.
- Pokémon Shinies! É possível que você encontre alguns Pokémon de coloração diferente, que quando aparecem em batalhas soltam um brilho e estrelas.
- Novas TMs e HMs foram acrescentados nesta versão além do Move Deleter para você apagar algum golpe que não queira mais, ótimo para apagar HM como Surf, Fly e outros.
- O atributo Special foi dividido em Special Attack e Special Defense.

QUE VENHAM OS CÃES LENDÁRIOS



Uma das grandes lembranças que temos de Gold e Silver diz respeito ao trio de cães lendários (Raikou, Entei e Suicune) que ficam disponíveis depois que forem despertados na Sprout Tower. Este cães ficam passeando aleatoriamente pelos mapas de Kanto e Johto. Para capturá-los, você deve usar seu mapa e sua Pokédex para saber suas localizações. Em cada uma das versões exite um guardião Ho-oh (Gold) e Lugia (Silver). Outro Pokémon Lendário dessas versões é Celebi que foi distribuído em eventos no estados unidos e Japão, mais infelizmente o evento não chegou até Brasil.

SUICUNE ESPECIAL



Anos mais tarde a Nintendo lançou a versão cristal onde o cão lendário Suicune iria poder se capturado sem ficar passeando aleatoriamente pelos mapas das regiões de Kanto e Johto.



OS LENDÁRIOS

Aproveitando que estamos falando de Gold e Silver, o Raio x desse mês tem um gostinho especial. Apresentamos para vocês Raikou, Entei e Suicune.

RAIKOU

Nos dias de hoje Raikou perdeu um pouco do seu poder devido a seu status de defesa que é razoável. Porém se o adversário deixar você usar mais que 3 Calm minds, Raikou pode se tornar um varredor aproveitando de seu alto Special Atack e Speed.

Ficha Técnica:

Base de Status: Hp: 90 Atk: 85 Def: 75 **Sdef:** 100 Satk 115, Spd: 115.
Habilidade: Pressure - Todo golpe usado contra Raikou gasta 2 PPs ao invés de 1
Prós: possui Stk e Spd alto, aprende o golpe Calm Mind, que dobra o seu Stk e agora com influencia de golpes da Platinum ele aprende o golpe Magnet Rise que cobre sua fraqueza contra terrestre.
Contra : Sua defesa infelizmente é razoável já que os treinadores que o usam dificilmente gastam pontos de EVs em defesa.
Sugestão de ataques: Thunder Bolt, Calm Mind, Shadow Ball e Magnet Raise

SUICUNE

Suicune é um ótimo "ajudante de times", pois possui uma capacidade defensiva alta e, graças ao Calm Mind, sua Sp.Def não fica para trás e se torna um Sweeper a se temer. Suicune não é mais invencível como que era em RSE, mas ainda deve ser temido e se o adversário não tiver no time algum Pokémon com Toxic, Thunder Wave ou Roar.

Ficha Técnica:

Base de Status: Hp: 100 Atk: 75 Def: 115 Sdef: 115 Satk: 90 Spd 85:
Habilidade: Pressure - Todo golpe usado contra Suicune gasta 2 PPs ao invés de 1
Prós: Suicune possui uma defesa e HP muito altos, o que torna um ótimo "suporter".
Contra: Fraqueza a 2X a Electric e Grass e o Stk fica muito baixo caso você bombe toda Defesa e HP.
Sugestão de ataques: Surf, Calm Maind, Reflect e Roar.

ENTEI

O cão lendário do tipo fogo é veloz e possui alto Atk. Porém o que fica devendo é a falta de golpes físicos.

Ficha Técnica:

Base de Status: Hp: 115 Atk: 115 Def: 85 Sdef: 75 Satk: 90 Spd 100:
Habilidade: Pressure - Todo golpe usado contra Entei gasta 2 PPs ao invés de 1.
Prós: Entei possui um ataque e HP muito altos e sua habilidade Pressure ajuda a minar os golpes de qualquer adversário.
Contra: Fraqueza a 2X a Golpes do tipo Rock, pedra, terra, e água.
Sugestão de ataques: Fire Fang, Return, Iron Head e Stone Edge.

Legenda
HP: Hit Points (Pontos de vida)
ATK: Attack (Ataque)
DEF: Defense (Defesa)
SATK: Special Attack (Ataque especial)
SDEF: Special Defense (Defesa Especial)
SPD: Speed (Velocidade)

GUIA PRÁTICO: Wii SPORTS RESORT

Se o Wii Sports foi a porta de entrada para os jogadores conhecerem um pouco das possibilidades do sensor de movimentos do Nintendo Wii, o recém-lançado Wii Sports Resort é a apresentação do acessório incluso no pacote do jogo, Wii MotionPlus, que permite reproduzir os seus gestos com 100% de exatidão nos jogos, bastando conectá-lo atrás do controller, onde normalmente se encaixaria o Nunchuk – evidentemente que o periférico possui uma nova porta para conectá-lo. Mas a coletânea não é qualquer coisa como se poderia imaginar num olhar mais leviano: a Nintendo não mostraria WSR nas E3 de 2008 e 2009 à toa. O foco dos minigames é o público casual, e não é por isso que hardcores não possam apreciar. Cada esporte tem os seus macetes, que são mostrados no guia que você confere a seguir.

— Alexei Barros

Wii Sports Resort

Console: Wii

Produção: Nintendo

Desenvolvimento: Nintendo EAD

Gênero: Esportes

Jogadores: 1-4



AIR SPORTS

SKYDIVING

Seu objetivo é pular de paraquedas, dar as mãos aos outros paraquedistas totalizando um grupo de cinco para formar um desenho no ar e aproveitar o momento em que os Miis olham para a câmera e tirar fotografias. Com o Wii Remote você controla o corpo do paraquedista. Mantendo o controller na horizontal ele cai normalmente, e inclinando para baixo a velocidade da queda é aumentada.

A melhor solução é tentar formar os grupos com os Miis que tiverem mais perto, de preferência os que já tiverem quatro integrantes, e girar o Wii Remote de modo que eles olhem na sua direção para a primeira foto. Para a segunda, mexa os paraquedistas para que observem diretamente na perspectiva da fotógrafa. Passe através dos anéis até a última foto ser tirada – nessa hora a equipe pode chegar até 30 Miis. Só é possível jogar uma pessoa por vez, mas você dispõe do multiplayer para que até quatro jogadores comparem os seus resultados no paraquedismo.



ISLAND FLYOVER

Este é para quem tem saudade de Pilotwings, clássico do Super Nintendo. Com total liberdade, você controla um avião para passear como bem entender pela ilha durante cinco minutos. Não há multiplayer, portanto toda a sua viagem pelos ares fica reservada para uma pessoa. Muitas atividades podem ser feitas, ainda que não exista um objetivo definido.

Como era de se esperar, os controles são bem práticos. Apontando o Wii Remote para baixo o avião abaixa e para cima levanta – isso porque geralmente nos simuladores de avião os comandos são invertidos. Mexendo o controller para frente, é possível acelerar e, para trás, diminuir a velocidade. Apertando o A você dispara, o que é útil para estourar os balões, e o B, se pressionado continuamente, destrói o motor. Para marcar um ponto interessante do mapa, o botão 1 lança um dispositivo luminoso.

O mais interessante a fazer é coletar os 80 pontos "i" espalhados pelo mapa, que de dez em dez liberam extras. Confira a relação desses itens colecionáveis e o que habilitam:

PONTOS I

01 – The Queen Peach
02 – Starboard Harbor
03 – Bowling Alley
04 – Wishing Fountain
05 – Red Iron Bridge
06 – Swaying Bridge
07 – Hilltop Overlook
08 – Silk Sands
09 – Entrance to the Mysterious Ruins
10 – Deserted Island
11 – Private Island
12 – The Nineteenth Hole Hotel
13 – Crab Rock
14 – Cocoba Hotel
15 – Island Loop Tunnel #1
16 – Dead-End Point
17 – Heart of Maka Wuhu
18 – Weathered Monument
19 – Evergreen Grove
20 – Wind Orchard
21 – The Candle
22 – Cabana Lagoon
23 – Barnacle Arch
24 – Summerstone Falls
25 – Maka Wuhu
26 – Lava Monument
27 – Lava Tube
28 – Cliffside Ruins
29 – Footbridge
30 – Whale Watchers
31 – Sea Serpent Cavern
32 – Duckling Lake
33 – Summerstone Castle
34 – Mountain Hikers
35 – Mysterious Ruins
36 – Tennis Courts
37 – Sugarsand Beach
38 – Island Loop Tunnel #2
39 – Forest Monument
40 – Talon Rock
41 – Sundown Point
42 – Swordplay Colosseum
43 – Basketball Court
44 – Broken Clock Tower
45 – Runner's Circle
46 – Hillside Cabins
47 – Power-Cruising Area
48 – Pool Ratio
49 – Frisbee Dog Park
50 – Firework Launch Zone 2
51 – Beginner's Wakeboarding Area
52 – Firework Launch Zone 1
53 – Camel Rock
54 – Heartbreak Peak
55 – Needlepoint Spire
56 – Off-Road Vehicle
57 – Lone Cedar
58 – Mountain Monument
59 – Cedar-Tree Tunnel
60 – Miguel's Guide Plane
61 – The Sea Caddy
62 – Toppled Monument
63 – Serpent's Mouth
64 – The Whale Shark
65 – Starry Beach
66 – Sweet Beach
67 – Extreme Canoeist
68 – Golf Area A
69 – Wedge Island Marina
70 – Golf Area B



71 – Golf Area C
72 – Palm Boulevard
73 – Beginner's Archery Area
74 – Gateway to Wuhu
75 – Diving Spot
76 – Sportfishing Spot
77 – Pirate's Eye
78 – Stillwater Grotto
79 – Undersea-Cable Inspectors
80 – Seaplane Team

EXTRAS

10 – Acrescenta a arma para atirar nos balões
20 – Torna possível voar ao anoitecer
30 – Habilita o double blaster
40 – Permite voar à noite
50 – Com fogos de artifício, as noites são iluminadas com fogos de artifício
60 – Seu avião passa a ser de dois assentos
70 – A face do seu Mii será mostrada na lateral do Whale Shark
80 – Você ganha uma casa de férias

DOGFIGHT

Disponível apenas para dois jogadores no multiplayer competitivo, com o mesmo mapeamento de controle do Island Flyover. Seu objetivo é estourar o balão do oponente que fica posicionado na traseira e indica a sua energia em pontos – se zerar já era. O problema é que quanto maior for a quantidade de pontos, maior será o balão e mais vulnerável você ficará. O cuidado tem que ser redobrado porque se esbarrar nos prédios também perde pontos. Se quebrar, pior ainda: seu total é reduzido pela metade, portanto se estiver com menos o prejuízo é menor, se for muito o dano é grande. Isso significa que em pouco tempo toda a vantagem de um aviador pode ser colocada em xeque quase que num piscar de olhos. Eventualmente, alguns balões aparecerão no mapa para você recuperar parte dos pontos perdidos.



ARCHERY



Até quatro jogadores podem jogar de maneira sucessiva no arco-e-flecha. O Wii Remote simula o arco e o Nunchuk a flecha. Se você for destro, pode ser um pouco estranho atirar da forma habitual, então prefira manusear os controllers de forma invertida, com o Nunchuk na direita e o Wii Remote na esquerda. Segure o A e mire o alvo. Mantenha o Z pressionado e puxe o Nunchuk para trás. O círculo indicado na tela indicará a força que a flecha será atirada. Quanto menor ficar a circunferência, mais rápida a flechada sairá. O vento, conforme indicado à direita da tela, é um fator complicador, sobretudo os de maior rapidez, então para compensar o efeito, aponte na direção contrária à força da corrente de ar. Nos estágios avançados o escopo ficará mais longe ainda, então compense a distância mirando a flecha um pouco mais para cima. Para disparar, solte o Z.





BASKETBALL



3-POINT CONTEST

Remonta os torneios de três pontos das competições de todas as estrelas da NBA. Tudo o que você tem que cumprir é abaixar o Wii Remote e pegar a bola de basquete com o B, erguer o controller para cima, movimento que fará o seu personagem pular. Dê uma leve balançada no Wii Remote no apogeu do salto, já que não é necessário apertar de novo ou soltar o B. Repita o processo até terminarem as bolas. Com o tempo você encontrará o ritmo perfeito, e realizará o processo com o máximo de eficiência.

PICKUP GAME

Nada mais são do que as partidas de basquete três contra três. A forma de controlar depende da posse de bola. Quando você estiver defendendo, é possível tentar agitar de leve o Wii Remote para tentar roubar a bola do adversário. Mexendo o Wii Remote para cima na hora em que o oponente arremessar também pode bloqueá-lo. Chegada a hora de atacar, você deve apertar os botões indicados acima da cabeça dos companheiros de equipe para passar a bola - prefira sempre os que estão desmarcados. Com o B você lança a bola, e se estiver perto da cesta dá para enterrar. Agitando o Wii Remote para baixo de maneira repetida você também consegue driblar os atletas rivais.



BOWLING

BOWLING

Um dos esportes mais populares no primeiro Wii Sports retorna em Wii Sports Resort atualizado para o novo mundo de possibilidades permitido pelo Wii MotionPlus. Você tem ao todo dez jogadas de dois arremessos (a última é de três) para derrubar o máximo possível de pinos. O segredo é lançar a bola de tal forma que os pinos que caírem derrubam os outros. Conseguindo a perfeição, os seus pontos são dobrados nas próximas duas jogadas. Conforme sinalizado na tela, o direcional digital move para a posição do seu Wii para a esquerda ou direita a fim de selecionar a melhor posição do lançamento. Apertando o A e mexendo na direção é possível ainda escolher o ângulo do arremesso. Por fim, para lançar, faça um movimento semicircular para trás pressionando o B e solte no final do gesto - se você inclinar para um determinado lado também aplicará efeito na bola de boliche.





100-PIN GAME

Os controles funcionam exatamente como no Bowling convencional. A diferença aqui é que em vez dos dez pinos convencionais há uma centena para serem derrubados. Fique avisado que não é impossível abater os 100 com somente um lançamento.

SPIN CONTROL

Novamente todos os comandos são iguais. Dessa vez, contudo, o desafio será superar os obstáculos e, para tanto, será fundamental inclinar o arremesso para permitir que a bola de boliche faça a curva, não pare no meio do caminho e ainda derrube os pinos.

CANOEING

SPEED CHALLENGE

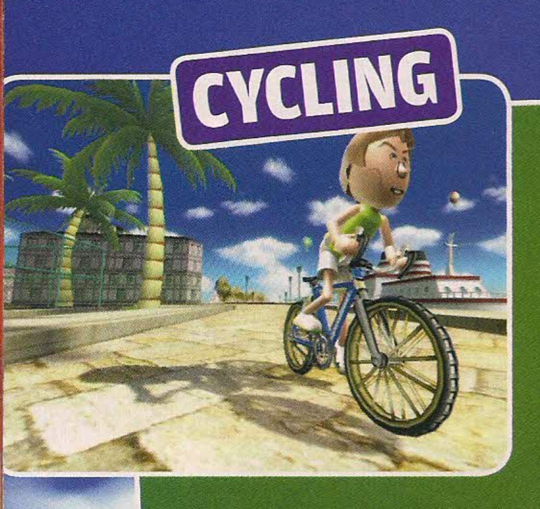
Hora da canoagem. Para remar, segure o Wii Remote na horizontal e rotacione alternadamente as extremidades imitando o movimento feito pelos canoeiros. Quanto maior envergadura do movimento mais rápida a velocidade será. Use não só as mãos, mas também o corpo - com isso você também cansará menos os seus braços. É uma ação ritmada que exige um pouco de prática. Fique atento para os eventuais obstáculos que surgirem no caminho. Assim que avistá-los mude de rota para não correr o risco de esbarrar quando passar perto. Até quatro jogadores podem disputar a canoagem simultaneamente.

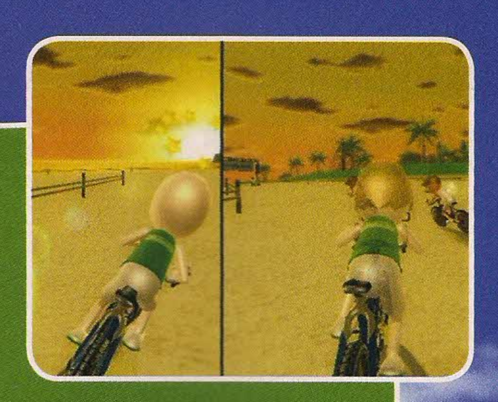
VS

Nesse modo versus, com sistema de comandos similar ao Speed Challenge, a competição fica reservada para uma dupla de canoeiros que disputam para ver quem assinala primeiros os checkpoints que aparecerem durante o caminho. As mesmas dicas para remar também valem aqui. Apenas tenha em mente que sempre você ficará próximo do seu adversário, pois será empurrado quando começar a afastar-se demais.



CYCLING





ROAD RACE

No ciclismo, modalidade disponível apenas para um jogador, o movimento dos pedais que você faria com as pernas na realidade é realizado aqui com os braços. Por mais que você não se canse (o que será pouco provável) de fazer os gestos circulares para frente, chega uma hora que o seu Mii ficará estafado, conforme indicam os três corações no canto superior esquerdo da tela.

O segredo não é sair pedalando feito um louco para depois perder todas as posições. É necessário equilibrar, administrar a vantagem e desviar dos obstáculos ao longo da pista, como cascas de banana e pedras. Não se preocupe em direcionar a bicicleta porque o ciclista será guiado automaticamente, então pedale somente para fazer os ajustes e correções no trajeto. Você pode ir ao vácuo de outro competidor para ir mais rápido, economizar esforço e recuperar a energia. Para ter certeza disso, verifique se aparecem os rastros de vento na sua direção. Aproveite e ultrapasse-o quando aumentar de velocidade, e especialmente se você encontrar outro ciclista na frente em que possa fazer o mesmo.

VS

Idêntico ao Road Race, mas aqui em vez de competir com todos os adversários controlados por Inteligência Artificial, você correrá contra um adversário comandando por uma pessoa no multiplayer competitivo de até duas pessoas.

FRISBEE

FRISBEE DOG

Arremessar o frisbee no jogo é praticamente como lançá-lo na vida real. Faça o movimento de arremesso apertando o B, mas não se preocupe com a força. Não importa a potência que você aplicar porque a velocidade será sempre a mesma. Atente para a altura do lançamento e a inclinação da sua mão para o frisbee fazer as curvas necessárias.

O objetivo é tentar acertar, em um total de dez jogadas, o mais próximo do núcleo do alvo, o que garante 100 pontos. Na área laranja, 50 pontos, e na região verde, dez pontos. Depois do quinto arremesso, contudo, os balões começarão a aparecer. Caso consiga acertá-los a pontuação é maior. Melhor ainda se você estourar os balões e alcançar o alvo. E onde entra o cachorro nessa história toda? Ele estará lá para abocanhar o frisbee para você.



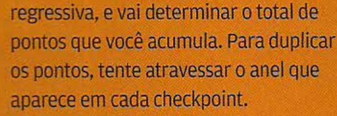


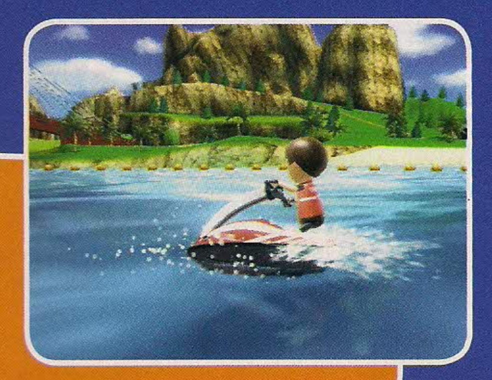
FRISBEE GOLF

Mistura o golfe e frisbee com algumas adaptações essenciais. Não há buraco, mas uma região iluminada que indica o alvo. E se no golfe há diferentes tipos de tacos dependendo da sua situação e posição, o Frisbee Golf possui três modelos distintos de frisbees: Putter, The Driver e Midrange, cujo momento da utilização é indicado pelo próprio jogo. Portanto, não se preocupe em testá-los. De resto, a jogabilidade é similar ao Frisbee Dog.



POWER CRUISING





SLALOM COURSE

A bordo de um jet-ski, você deve cruzar os checkpoints o mais rápido possível até a linha de chegada. Assim que passar pelo checkpoint há um contador que começa no dez e segue em ordem regressiva, e vai determinar o total de pontos que você acumula. Para duplicar os pontos, tente atravessar o anel que aparece em cada checkpoint.

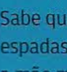
Para controlar o jet-ski, o Wii Remote e o Nunchuk são segurados como se estivesse manejando um guidão, com os dois controllers apontados para cima, e os botões direcionados para você. Mova para a direção desejada com o sensor de movimentos, e acelere com o A ou o B. Agitando-os para frente é possível ativar o turbo, que é indicado logo à direita do seu Mii. Pode ser acionado a qualquer momento da prova e com qualquer quantia do medidor, mas prefira esperar pela barra cheia e especialmente nas retas finais da disputa. É recomendado também no início da corrida e também quando você bate em algum obstáculo para recuperar o baque.

VS

Nesse modo você não corre simultaneamente que os seus adversários. Cada uma das quatro pessoas compete separadamente em busca do menor tempo. Se tirar nem por tem o sistema de controle idêntico ao anterior.

SWORDPLAY





DUEL

Sabe quando você brincava de luta de espadas de plástico e sempre saía com a mão machucada? É mais ou menos o que acontece nesse duelo de espadas, mas sem os hematomas e os ferimentos. Você maneja a espada brandindo o Wii Remote para atacar o adversário. Pressione o B para defender, o que é muito importante para garantir a sua estratégia de combate. Contudo, não hesite em privilegiar o ataque, concentrando-se nas investidas contra o adversário logo de cara – seu esforço inicial será recompensado com a vitória.

SPEED GUIDE

Hora de cortar melancias e outras porcarias. A bem da verdade, não tem muito segredo. Assim que o objeto despencar no chão, siga a direção sinalizada pela imagem para fazer o corte com o Wii Remote. Vale frisar que o que conta aqui é o jeito e não a força. Não saia mexendo o controle violentamente. Quem cortar primeiro – é possível jogar até em duas pessoas – ganha um ponto. Quando uma dezena de pontos é acumulada a disputa é definida. Mantenha-se posicionado entre um objeto e outro para não perder tempo.

SHOWDOWN

É você contra todo mundo. Quase como um hack and slash em que o seu Mii desafia 70 adversários sozinho, movendo-se automaticamente pelo cenário até encontrar o próximo grupo de inimigos. Ao longo do percurso você confrontará oponentes mais fortes também, que exigem total domínio da técnica de defesa – a jogabilidade funciona como no modo Duel. Porém, você tem apenas três corações de energia para matar toda essa frota de Miis perversos. A dificuldade é progressiva. Como os adversários são fracos no começo, não se preocupe em se defender, basta atacá-los incessantemente sem nenhuma precaução. No modo Reverse, a melhor opção é ser mais cauteloso, entretanto.

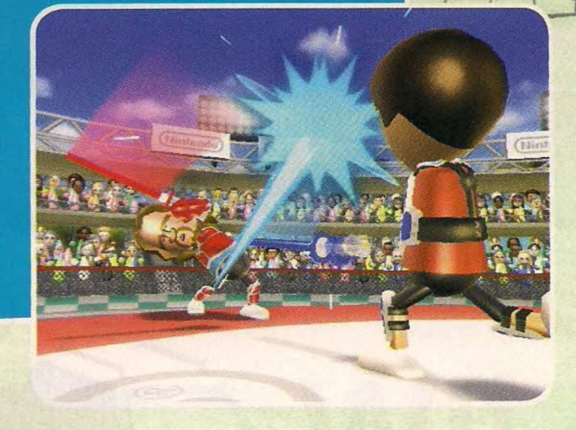


TABLE TENNIS



MATCH

Se o tênis era um dos modos mais divertidos do primeiro Wii Sports, o pingue-pongue é o sucessor em Wii Sports Resort. Você pode jogar contra uma pessoa, e quem fizer seis pontos primeiro vence, sendo que a vitória só é sacramentada com dois pontos de diferença. Como no tênis de mesa real, a partida prossegue empatada ou com um ponto de vantagem até que a definição aconteça.

Na hora de sacar, basta apontar o Wii Remote para cima ou então apertar o A caso prefira. Não se preocupe em aplicar força nos movimentos do Wii Remote porque a velocidade da bola será sempre a mesma. Você segura o controller como se estivesse empunhando uma raquete, e lembre-se que como na vida real é também é possível fazer efeito na bola ao batê-la de maneira inclinada. Claro que isso exige um pouco mais de técnica e treinamento.



RETURN CHALLENGE

Este desafio também serve como treinamento para as partidas de pingue-pongue. Tudo o que você tem que fazer é rebater corretamente as bolas que forem na sua direção, e para cada uma que tiver sucesso ganhará um ponto. Depois da primeira sequência de dez, surgirão bolas mais difíceis de defender, que, em compensação, valem o triplo de pontos. Como era de esperar, os controles são iguais do modo principal. Há multiplayer de até quatro pessoas, mas não simultaneamente. A rebatidas acontecem de maneira alternada entre os participantes.

WAKEBORDING

Para quem não associou o nome ao esporte, Wakeboard é um esporte no qual uma pessoa, presa numa lancha por meio de uma corda, patina na água em uma prancha. Você deve segurar o Wii Remote na horizontal, e virá-lo para a direção desejada na hora das curvas ou então para não esbarrar nos obstáculos. Mantendo-se em alta velocidade você conseguirá realizar pulos mais altos e as acrobacias (sacuda o Wii Remote para cima), o que garante um montante de pontos maior. Na hora de cair, para não perder o equilíbrio, ajuste o Wii Remote de acordo com a posição da queda do seu Mii.

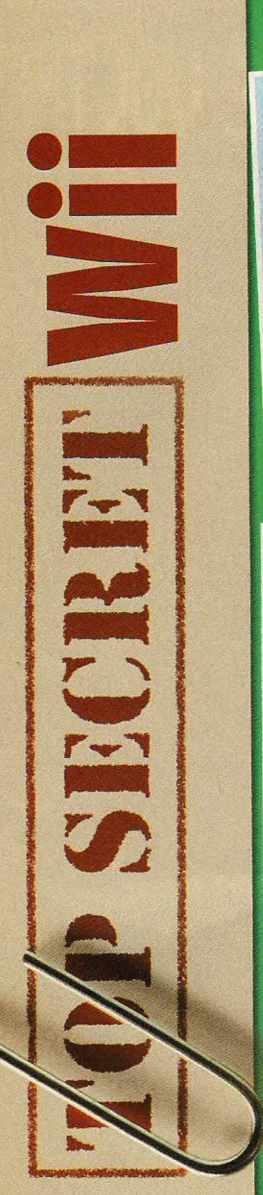




GOLF

Agora sim o golfe original, outra modalidade que retorna do primeiro Wii Sports com melhorias na mecânica de jogo. A parte básica é a mesma, sendo que você se posiciona de lado e move o Wii Remote para frente simulando o movimento de batida. A força influi na distância que a bola atingirá, aliás. Além das tacadas normais, agora é possível realizar a tacada Draw, que se caracteriza por realizar uma curva tênue da direta para a esquerda se o golfista for destro e vice-versa se for canhoto. Da mesma forma, há a possibilidade de fazer o Fade, no qual a trajetória também cumpre uma pequena curva, mas é da esquerda para a direita no caso dos destros. O medidor na tela mostrará exatamente para qual direção a sua tacada está inclinada. Baseie-se nela para acertar o buraco. NW







COM NOSSAS DICAS, fica mais fácil pontuar

Wii SPORTS RESORT

STAMPS

Os Stamps (carimbos) são recompensas que você adquirie mediante certas circunstâncias do jogo. Veja abaixo como conseguir aqueles relacionados a algumas modalidades:

BASQUETE

Quick Draw - Arremesse todas as 25 bolas de basquete o mais rápido possível

CANOAGEM

Ducks In A Row - No treino da canoagem, devolva todos os patinhos à mãe. Depois, vença a corrida oficial

SWORD DUELLING

Last Mii Standing - Vença o campeão em um duelo

Swordplay Duel Cliff-hanger - Em qualquer embate de rounds, fique empatado nos três primeiros, e um quarto será chamado para decidir o vencedor. OBS.: não é necessário vencer

Straight to the Point - Jogue seu oponente para fora do ringue com um golpe direto de espada

Met your match - Empate três rounds para que seja chamado um quarto. Empate de novo

One-hit Wonder - Jogue seu oponente para fora do ringue com apenas um golpe no modo Single Player

Speed Slice Slice and Dice - Vença a competição sem errar nenhuma vez, seja por cortes na direção errada ou golpes que não atingem o alvo

Slicing Machine - Corte corretamente ao menos um de todos os dezoito tipos de objetos no modo Single Player

Psychic Slice - Corte um objeto corretamente antes que ele toque o chão no modo Single Player

Double Time - Corte o relógio quando seu display marcar o tempo em dois dígitos iguais. Ex: 8.8, 7.7

A cut above - Vença o campeão do Speed Slice

Showdown not a scratch - TErmine qualquer desafio sem levar um golpe / perder um coração sequer

Sword Fighter - Derrote todos os seus inimigos para terminar os 10 primeiros desafios

Perfect 10 - Vença o décimo desafio sem levar um golpe / perder um coração sequer

Swordmaster - Lute no desafio Final Showdown

Untouchable - Vença o desafio Final Showdown sem levar um golpe / perder um coração sequer

GHOSTBUSTERS



SEGREDOS

Os macete a seguir são habilitáveis mediante a coleta de Art, além de escanear os fantasmas sempre que possível. Uma vez destravados, eles podem ser ligados/desligados na tela de opções. OBS.: eles ficam automaticamente ligados assim que descobertos:

Gozerian Rookie Outfit - Essa roupa deixa você imune aos despojos fantasmagóricos (Sliming). Obtenha-a terminando o jogo na dificuldade Gozerian

Faster Health Recovery - Recuperação mais rápida da energia. Para obter esse segredo, colete pelo menos 50% de Art

No equipment overheat - Seu equipamento nunca vai superaquecer, logo, não vai parar de funcionar. Obtenha todos os dados de Scan para conseguir

Equipment strength upgrade - Melhorias no seu poder de fogo. Pegue 100% de Art para tirar mais dano dos inimigos

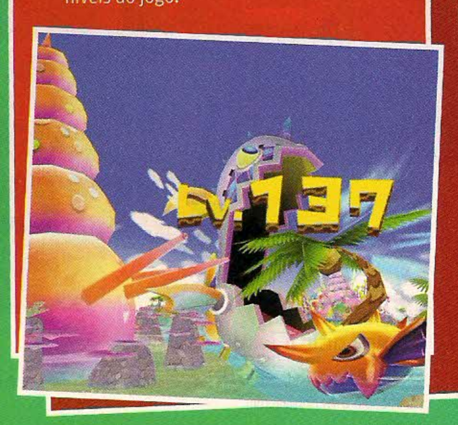
Invulnerability - Torna você invencível. Colete 100% de Art e dados de Scan, além de terminar o jogo

Increased scanning speed - Escaneie 50% dos fantasmas ou de qualquer outro objeto "escaneável" para conseguir esse recurso

THE MUNCHABLES

SEGREDOS HABILITÁVEIS

Vença o jogo uma vez para habilitar o personagem Robo-new e o modo Mirror: o primeiro é um personagem ultra-rápido, enquanto o segundo inverte todos os níveis do jogo.



WiiWARE & VIRTUAL CONSOLE

STREET FIGHTER II TURBO

CÓDIGOS SECRETOS

Modo Mega Turbo - Depois que o logo da Capcom sumir na introdução, aperte rapidamente Baixo, R, Cima, L, Y, B no joystick 2. Para a versão japonesa, o código é Baixo, R, Cima, L, Y, B, X, A no joystick 2.

Sem especiais - Quando a mensagem com o logo "Licensed by Nintendo" desaparecer, aperte rapidamente Baixo, R, Cima, L, Y, B. Na versão japonesa, o código é Baixo, R, Cima, L, Y, B, X, A.

Liga / desliga especiais - Na tela de seleção de fase, aperte rapidamente Baixo, R, Cima, L, Y, B no joystick 2. Na versão japones, o código é Baixo, R, Cima, L, Y, B, X, A no joystick 2. Os botões X e Y, respectivamente, ligam e desligam os especiais.







ANTIGO? Não, um belo clássico!

WAVE RACE 64







NOVOS MODOS DE DIFICULDADE

Existem mais dois modos de dificuldade, além daqueles padronizados no jogo. Para habilitá-los, siga o procedimento a seguir:

Modo Hard - Vença o modo Normal obtendo o primeiro lugar

Modo Expert - Vença o modo Hard, mas sendo o primeiro colocado em todas as corridas

DUAS PISTAS EXTRAS PARA TODOS OS MODOS DE JOGO

Já se cansou das pistas normais? Decorou todos os layouts e agora se tornou imbatível no jet-ski? Tente a sorte, então, em duas pistas secretas, habilitáveis conforme o truque a seguir:

Twilight City - Vença o jogo na dificuldade Hard

Clacier Coast - Vença o jogo na dificuldade Expert

PISTAS INVERTIDAS

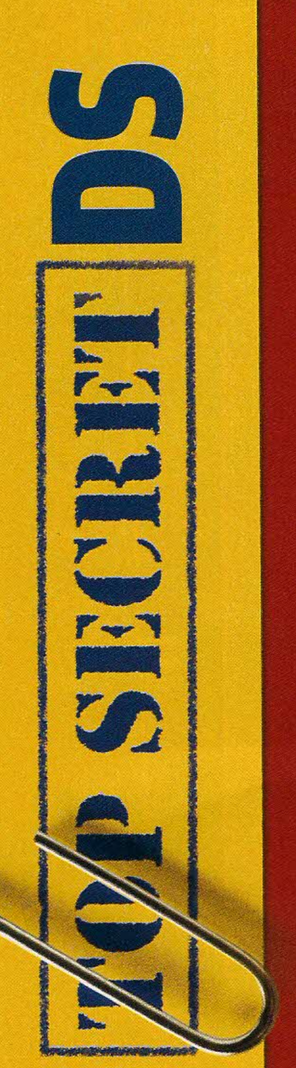
Vença o jogo no modo Expert, obtendo o troféu de ouro em todas as pistas (chegando em primeiro). As mesmas pistas em versão contrária serão abertas. Fazendo isso, é possível também correr nas pistas invertidas no modo Time Trial.

TROQUE O JET-SKI POR UM GOLFINHO

Para mostrar que os seres vivos conseguem equiparar-se às melhores tecnologias, você deve fazer o seguinte: no modo Stunt, escolha a pista Dolphin Park. Nela, faça todas as manobras pedidas enquanto ainda estiver passando dentro dos anéis. Se fizer tudo certo, você vai ouvir o barulho de um golfinho. Agora, vá para o modo Championship, modo de dificuldade Normal, e acesse a opção Warm Up. Na tela de seleção do jet-ski, segura para baixo no direcional e aperte Start. Quando a corrida começar, você estará montado nas costas de um golfinho.

PONTUAÇÃO ASTRONÔMICA

No modo Trick, escolha qualquer pista e faça qualquer manobra. Antes do locutor dizer qualquer coisa, pause o jogo e ouça ele falar. Tire o jogo do pause e não faça nenhuma manobra até o final da pista. Você não verá os efeitos imediatamente, mas quando cruzar a linha de chegada e ver seu status, notará que sua pontuação foi lá no alto. Mais ainda, se você enrolar na pista antes de cruzar a linha de chegada, seus números serão ainda maiores.



RETRO GAME CHALLENGE



DESAFIOS RETRÔ precisam de dicas retrô!



CÓDIGOS PARA COSMIC GATE

Power Up para a nave – Pause o jogo e aperte rapidamente Cima, Cima, A, A, B, B.

Modo Hard – Na tela inicial, aperte rapidamente Baixo, Baixo, B, B, A, A, Start.

Continue depois do Game Over – Na tela de Game Over, aperte simultaneamente Esquerda + Start. OBS.: esse código zera a pontuação.

Tornar-se Infinity – Na tela de pause, aperte rapidamente Cima, Cima, A, B. OBS.: utilizável apenas uma vez por jogo.

CÓDIGOS PARA HAGGLE MAN

Energia completa – Na tela de pause, aperte rapidamente Baixo, Direita, Cima, Esquerda, B, B, B, B, A, A, A, A.

Faça os scrolls aparecerem – Na tela de pause, aperte rapidamente Cima, Direita, Baixo, Esquerda, A, A, A, A, B, B, B, B.

Tempo infinito – Na tela que antecede qualquer fase, segure ao mesmo tempo Cima e Esquerda, e sem soltá-los, aperte simultaneamente A + B.

Power Up secreto – Em qualquer momento do jogo, aperte rapidamente Baixo, Direita, Baixo, Esquerda, B, B, B, B, A, A, A, A.

Invoque os aliados – Em qualquer momento do jogo, aperte rapidamente Cima, Direita, Baixo, Esquerda, A, A, A, A, B, B, B, B.

CÓDIGOS PARA HAGGLE MAN 2

Faça os scrolls aparecerem – Na tela de pause, aperte rapidamente Baixo, Cima, Baixo, Cima, A, A, B, B.

Poder total – Na tela de pause, aperte rapidamente Cima, Baixo, Cima, Baixo, A, A, B, B.

Seleção de fases – Na tela principal, segura A e aperte Cima, Cima, Direita, Direita, Direita, Baixo, Baixo, Esquerda, Esquerda, Esquerda.

Continue na fase em que você morreu – Na tela Game Over, segure Esquerda e aperte Start.

Obtenha 3 scrolls – A qualquer momento no jogo, aperte Baixo, Cima, Baixo, Cima, A, A, B, B.

Power Up secreto – A qualquer momento no jogo, aperte Cima, Baixo, Cima, Baixo, B, B, A, A.

Tempo infinito – A qualquer momento no jogo, aperte e segure simultaneamente Esquerda + Cima + A + B.

CÓDIGOS PARA RALLY KING

Começar da pista 2 – Na tela principal, aperte A, B, A, B, Cima + Select.

Começar da pista 3 – Na tela principal, aperte A, B, A, B, Esquerda + Select.

Começar da pista 4 – Na tela principal, aperte A, B, A, B, Baixo + Select.

Carros rivais desaparecem – Na tela principal, segure Select, aperte Baixo e Direita.

Invencibilidade – Na tela título, aperte Select + Cima + Esquerda.

CÓDIGOS PARA STAR PRINCE

Continue da fase onde você morreu – Na tela de Game Over, segure Esquerda e aperte Start.

Invencibilidade – Na tela principal, segure Cima e aperte A, A, A, depois segure Baixo e aperte B, B, B.

CÓDIGOS PARA HAGGLE MAN 3

Os códigos a seguir devem ser inseridos na tela de pause:

99 vidas – A, B, A, B, Esquerda, Direita, Esquerda, Direita.

9999 Gears – B, A, B, A, Direita, Esquerda, Direita, Esquerda.

Teleporte-se para o chefe – B, B, A, A, Esquerda, Esquerda, Direita, Direita.



O MODO NIGHTMARE é dificílimo

KNIGHTS IN THE NIGHTMARE

JOGUE COMO ASTART

Para usar um personagem diferente ao invés de Maria, você deve terminar o jogo uma vez.

MODO HARD

Termine o jogo no Modo Normal.

NIGHTMARE MODE

Termine o jogo no Modo Hard

YGGDRA COMO PERSONAGEM NO TUTORIAL

Se você tiver o jogo Yggdra Union, insira-o no slot de GBA. Quando começar o tutorial que vai apresentá-lo aos tópicos básicos de Knights in the Nightmare, será ele quem vai guiá-lo durante todo o processo.

TOP SECRET DS

DSiWARE (E MAIS DS)

AGE OF EMPIRES: MYTHOLOGIES


ABRA NOVOS HERÓIS mitológicos

HERÓIS SECRETOS

Além das entidades disponíveis desde o início, Mythologies ainda tem outros guerreiros para serem habilitados:

Setekh - Vença a campanha Egípcia

Ladon, the Lamia - Vença a campanha grega

Narfi, Son of Loki - Vença a campanha nórdica

CONQUISTAS

Egyptologist - Crie pelo menos uma de cada entidade mitológica egípcia

Greek Studies - Crie pelo menos uma de cada entidade mitológica grega

Asgardian - Crie pelo menos uma de cada entidade mitológica grega

Cryptozoologist - Crie pelo menos uma de cada entidade mitológica

Warlord - Vença pelo menos 10 partidas por conquista total

Devout - Vença pelo menos 10 partidas por tomar o Templo inimigo

Studious - Complete o tutorial

Egyptian Conquerer - Termine a Campanha Egípcia

Greek Conquerer - Termine a Campanha Grega

Norse Conquerer - Termine a Campanha Nórdica

Pharoh - Termine a Campanha Egípcia no modo Hard

Demigod - Termine a Campanha Grega no modo Hard

Berserker - Termine a Campanha Nórdica no modo Hard

Tourist - Termine todos os cenários egípcios

Spelunker - Termine todos os cenários de Underworld

Wanderer - Termine todos os cenários nórdicos

Vacationer - Termine todos os cenários gregos

Khepesh - Vença cinco partidas multi-player no modo Skirmish como Egípcio

Myrmidon - Vença cinco partidas multi-player no modo Skirmish como Grego

Huskari - Vença cinco partidas multi-player no modo Skirmish como Nórdico

Hero - Vença cinco partidas multiplayer no modo Skirmish com cada cultura

FLOWER, SUN, AND RAIN



ROUPAS EXTRAS

Você obtém as roupas depois de remover o item de sua mesa:

Roupa extra 1 - Termine o jogo

Roupa extra 2 - Obtenha Lost & Found 6 e 23

Roupa extra 3 - Obtenha Lost & Found 9 e 36

Roupa extra 4 - Obtenha Lost & Found 12 e 48

Roupa extra 5 - Obtenha Lost & Found 25 e 25

Roupa extra 6 - Obtenha Lost & Found 39 e 45

Roupa extra 7 - Obtenha todos os Lost & Found

NOVOS RECURSOS

Os truques a seguir podem ser habilitados conforme você avança no jogo:

Search System - Dê 1000 passos

Search System MAX UP - Dê 5000 passos

Search System MAX UP - Dê 10000 passos

Search System MAX UP - Dê 20000 passos

Search System MAX UP + Charge Speed Up - Dê 30000 passos

Search System MAX UP - Dê 40000 passos

Sound test - Dê 50000 passos

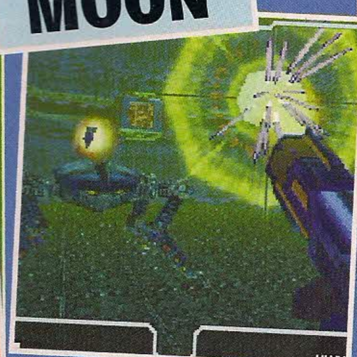
Movement Speed Up - Dê 75000 passos

X-Search system completamente disponível - Dê 100000 passos

All get - Dê 510000 passos



MOON



HABILITE MISSÕES BÔNUS

Em cada missão do jogo existem três artefatos secretos. Encontre todos e termine a missão para habilitar desafios bônus.

Agora baixar jogos ficou mas fácil!

DS Ware
+ de 20 jogos

WiiWare
+ 90 jogos

Virtual Console Arcade
+ 300 jogos clássicos de consoles anteriores.



Troque seus pontos baixando os jogos que você mais gosta.

Em breve adquira o seu cartão de pontos Nintendo nas suas lojas favoritas.

Nintendo

É preciso uma conexão a internet de banda larga para acessar ao Wii Shop Channel e ao Nintendo DS Shop. Você pode trocar todos os pontos do seu cartão Nintendo de uma só vez. Não se pode dividi-los entre o Wii Shop Channel e o Nintendo DSi Shop. Os países que atualmente participam da promoçao do cartão de pontos Nintendo são: Brasil, Chile, Colômbia, Costa Rica, Equador, Guatemala, Honduras, México, Nicarágua, Panamá, Paraguai, Peru, Uruguai e Venezuela.